PC-SONY-SEGA-NINTENDO-C 64

VIII.évfolyam, 4.szám, 1997. április

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin



TECHNO-LÁZ

A JÖVŐ ÉVEZRED HADVISELÉSE FÖLDÖN ÉGEN ÉS - GYALOG

MDK

G-NOME

MAGIC THE GATHERING

AZ ÖRDÖG BIBLIÁJA AZ ACCLAIM ÉS A MICROPROSE FELDOLGOZÁSÁBAN

theme HOSPITAL

RESZKESSETEK, BETEGEK!
EGY KEDVES EMBER ELTEMET...

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD	19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADAMS FAMILY	5900	HARLEY'S ADVENTURE	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
AXELAY	5900	JAMES BOND JR.	5900
BEST OF THE BEST C.K.	6900	KENDO RAGE	5900
COOL WORLD	6900	PHALANX	5900
CRAZY CHASE	5900	PUSH OVER	3500
D FORCE	5900	THE UNTOUCHABLES	5900
DOUBLE DRAGON V	9900	ULTIMATE FIGHTER	5900
F ZERO	5900	X KALIBER 2097	8900
FIRE POWER 2000	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX	11900	NBA LIVE 97	14900
BEAVIS & BUTTHEAD	9900	OBELIX	12900
BIG SKY TROOPER	11900	PAPERBOY 2	5900
BOOGERMAN	12900	POWER PIGS	12900
BRUTAL	9900	PREHISTORIC MAN	9900
COOL SPOT	9900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
DAFFY DUCK MARVIN MISSION	11900	REAL MONSTERS	9900
DEEP SPACE 9	13900	REVOLUTION X	12900
DONKEY KONG COUNT.	14900	SECRET OF EVERMORE	14900
DONKEY KONG COUNT.2	14900	SMURFS	11900
DONKEY KONG COUNT.3	14900	SMURFS 2	12900
DOOM	9900	SOCCER KID	9900
EARTHWORM JIM	12900	SPIDERMAN MAXIMUM	
EARTHWORM JIM 2	12900	CARNAGE	9900
HAGANE	7900	SUPER MARIO WORLD	9900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER TURRICAN 2	12900
JUNGLE BOOK	9900	WEAPONLORD	12900
KILLER INSTINCT	9900	WILD GUNS	9900
KIRBY FUNPACK	14900	WORMS	12900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	YOSHI S ISLAND /	
LOST VIKINGS	9900	S. MARIO LAND 2	14900
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9900		

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	11999

JÁTÉKOK

4 IN 1 FUNPACK II	3900	PINOCCHIO	7900
ALADDIN	6900	POP UP	2900
ALIEN 3	6900	QUARTH	2900
ASTERIX	6900	RACE DAYS	6900
DIG DUG	2900	ROBOCOP VS TERM.	6900
DONKEY KONG LAND	6900	SENSIBLE SOCCER	6900
FIST OF NORTHSTAR	5900	SMURFS	6900
IRONMAN XO MANOWAR	6900	SMURFS 2	7900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	STOP THAT ROACH	2900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	STREET RACER	6900
LION KING	6900	SUP.MARIO LAND 3 /	
LUCKY LUKE	HIVJ	WARIO LAND	6900
MICRO MACHINES 2	6900	SUPER MARIO PICROSS	5900
MONSTER MAX	6900	TARZAN	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	TRUE LIES	6900
NBA LIVE 96	7900	WATERWORLD	6900
NIGEL MANSELL	6900	WORMS	7900
OBELIX	6900	WWF RAW	5900
PINBALL MANIA	5900		

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999
COMMODORE JOY - ATTACK	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - EXPLORER PAD	5999
PC JOY - FX3000	6999
PC JOY - MAGNUM 6	9999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - POWER PAD PRO	7999
PC JOY - SABRE	3999
PC JOY - SABRE PRO	6999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999
PC JOY - TORNADO	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD	19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ONSLAUGHT	6900	SUBTERRANIA	5900
OUTRUN 2019	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

BATTLE FRENZY	6900	NBA JAM TOURNAMENT	
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	EDITION	7900
BONANZA BROS	5900	NBA LIVE 96	12900
BOOGERMAN	5900	NBA LIVE 97	13900
BUBBLE &SQUEAK	6900	NHL HOCKEY 96	11900
CASTLEVANIA	7900	OTTIFANTS	8900
CHAKAN	4900	PAPERBOY	7900
CHESTER CHEETAH	5900	PINOCCHIO	12900
COMIX ZONE	5900	PITFALL	5900
DEEP SPACE 9	12900	REAL MONSTERS	7900
DESERT STRIKE	6900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
DRAGON	9900	SEA QUEST DSV	7900
DRAGON'S REVENGE	7900	SHADOW OF BEAST	6900
DYNAMITE HEADY	9900	SHAQ FU	5900
ECCO THE DOLPHIN	7900	SKELETON KREW	12900
ECCO THE DOLPPHIN 2	9900	SMURFS 2	11900
EX MUTANTS	6900	SPARKSTER	9900
EXO SQUAD	11900	SPIROU	7900
GENERAL CHAOS	5900	SPOT GOES TO	
GLOBAL GLADIATORS	5900	HOLLYWOOD	12900
GREEN DOG	4900	SUPER SKIDMARKS	11900
HOOK	7900	SUPER WRESTLEMANIA	4900
INC. CRASH DUMMIES	7900	SUPERSTAR	
INCREDIBLE HULK	6900	SOCCER DELUXE	13900
IZZY' S QUEST	11900	TOUGHMAN CONTEST	6900
JAMES POND II	5900	TOYS	5900
LIGHT CRUSADER	6900	TOYSTORY	12900
LOST VIKINGS	7900	VECTORMAN	5900
MARSUPILAMI	5900	WWF RAW	990
MEGA BOMBERMAN	5900	ZOMBIES ATE MY	
MEGA MAN WILLY WARS	11900	NEIGHBOURS	7900
MS PACMAN	7900		

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY TÖLTHETŐ ELEM	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos)	2499
MS JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	5999
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	7999
NINTENDÓ 64 JOYSTICK	9999
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	3999
PSX ARCADE STICK	9999
PSX CONTROL PAD	HIVJ
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	4999
PSX PREDATOR GUN	9999
PSX RF KÁBEL	HIVJ
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	HIVJ
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999
SATURN PREDATOR GUN	9999
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SUPER GAME BOY	9999

N64

CARTRIDGE-OK

STAR WARS / SHADOW OF EMPIRE	15900
SUPER MARIO	12900
TUROK DINOSAUR HUNTER	16900
PILOT WINGS 64	HIVJ
FIFA 64	HIVJ

ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER	1599.-	GAME PRO	999.-
PC FORMAT	1599.-	(SATURN)	999.-
EDGE	999.-	(PSX) + CD	1999.-
EGM	999.-	N64 OFFICIAL	999.-
EGM2	999.-		

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROJET	699	NIGHTSHIFT	299
ALIEN 3	999	NINJA RABBITS	699
ARMALYTE	699	OUTRUN	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	999
CALIFORNIA GAMES	699	Q10 TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEDEX	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOD	299
DELTA	299	RODLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SKATIN USA	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
GEMINI WINGS	699	SOLO FLIGHT	699
GO FOR GOLD	299	ST DRAGON	699
HEROES OF THE LANCE	699	STRIDER 2	699
HUNTERS MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST V8	699	SUPER SCRAMBLE	699
LED STORM	699	SWIV	699
LEMMINGS	1999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
MC DONALD LAND	699	TIGER ROAD	699
MICROPROSE SOCCER	699	TITANIC BLINKY	699
MOONWALKER	699	TURRICAN	699
MULTIMIXX vol. I	299	WINTER GAMES	699
MULTIMIXX vol. IV	299		

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION -POEPEYE 1,2,3	599	NARCO POLICE	999
		NEW ZEALAND STORY	999
		NEWCOMER	999
POSTMAN PAT COLL. -POSTMAN PAT 1,2,3	599	NO LIMIT	999
		NORTH & SOUTH	999
A KASTÉLY	999	OPERATION HORMUZ	499
ACTION FIGHTER	699	OPERATION NEPTUN	999
ALIEN 3	999	PINK PANTHER	999
BAAL	999	POLE POSITION F1	999
BBURAGO RALLY	999	PREDATOR	999
BOOM	999	RAMBO 3	999
BUDOKAN	999	RETURN OF THE JEDI	999
CAPTAIN FIZZ	999	ROADRUNNER	999
CHUCK ROCK	999	ROBOCOP	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP 2	999
CRAZY CARS 3	999	RODLAND	999
CREATURES	999	RUNNING MAN	999
CREATURES 2	999	SHADOW DANCER	999
DALEK ATTACK	599	SHADOW WARRIOR	999
DARKMAN	999	SHINOBI	999
DIE HARD	999	SKULL & CROSSBONES	999
DOUBLE DRAGON 3	999	STAR WARS	999
DYNASTY WARS	599	STEIGAR	499
EMPIRE STRIKES BACK	999	STREET FIGHTER 2	999
ENIGMA FORCE	999	STREET ROD	999
F16 COMBAT PILOT	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUPER MARIO	999
FERRARI F1 CHALL.	999	SWORD OF HONOUR	999
FINAL FIGHT	999	TEENAGE M.NINJA TURT.	999
FLIMBO S QUEST	999	TERMINATOR 2	999
FOOTBAL MANAGER 3	999	TEST DRIVE 2	999
FORT APOCALYPSE	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
FOX FIGHTS BACK	999	TIME MACHINE	999
GAZZA 2	999	TIME SCANNER	999
GOLDEN AXE	999	TOM & JERRY 2	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TOTAL RECALL	999
HAMMERFIST	999	TURBO CHARGE	999
HUDSON HAWK	799	TURBO OUTRUN	999
JAMES POND 2	999	TURRICAN II	999
JAWS	699	TUSKER	999
JUDGE DREED	999	USAGI	999
LAST NINJA 3	599	VENDETTA	999
LETHAL WEAPON	599	WATER POLO	999
LICENCE TO KILL	999	WEST BANK	999
LONG LIFE	999	WHO DARES WINS	999
LOTUS ESPRIT	999	WHO DARES WINS 2	999
MC DONALD LAND	999	ZORRO	999
MICKEY MOUSE	999		

GAME GEAR

JÁTÉKOK

F1	8900	SPACE HARRIER	5900
ITCHY SCRATCHY GAME	3900	VR TROOPER	7900
MEGA MAN	7900	WIZARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WWF RAW	5900
PRIMAL RAGE	7900		

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD 69999,- HELYETT MINDÖSSZE:	49999
SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD 49999,- HELYETT MINDÖSSZE:	39999
NINTENDO 64 + 1 CONTROL PAD	HIVJ

SEGA SATURN CD-K

ALIEN TRILOGY	13900	NEED FOR SPEED	13900
BLACK FIRE	13900	NIGHT WARRIORS	12900
COMMAND & CONQUER	13900	ROAD RASH	13900
CRIME WAVE	13900	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13900
CRUSADER NO REMORSE	13900	SHINOBI X	9900
DAYTONA USA	9900	SOVIET STRIKE	13900
DESTRUCTION DERBY	13900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900
DIE HARD TRILOGY	13900	STREET FIGHTER ALPHA 2	13900
EARTHWORM JIM 2	13900	VIRTUA RACING	13900
EURO 96	9900	VIRTUAL OPEN TENNIS	11900
FIFA 96	11900	WING ARMS	9900
GOLDEN AXE THE DUEL	9900	WIPEOUT	12900
GUARDIAN HEROES	9900	WRESTLE MANIA	12900
KEIO FLYING SQUADRON	13900		

SONY PLAYSTATION CD-K

2X EXTREME	13900	MECH WARRIOR 2	HIVJ
ADIDAS POWER SOCCER	13900	NBA 97	13900
ALIEN TRILOGY	13900	NBA JAM EXTREME	13900
ALONE IN THE DARK	13900	NEED FOR SPEED	13900
ANDRETTI RACING	13900	NOVASTORM	9900
ASSAULT RIGS	11900	PHILOSOMA	9900
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6900	PO'ED	9900
BLACK DAWN	13900	PORSCHE CHALLENGE	HIVJ
BLAZING DRAGONS	13900	PRO PINBALL	11900
BROKEN SWORD	13900	PROJECT X 2- NO RELIEF	13900
COMMAND & CONQUER	13900	RAPID RELOAD	9900
COOL BORDERS	13900	RAYMAN	13900
CRASH BANDICOT	13900	REBEL ASSAULT 2	HIVJ
CRITICOM	11900	RESIDENT EVIL	13900
CRUSADER NO REMORSE	13900	RETURN FIRE	13900
DARK FORCES	HIVJ	RIDGE RACER	6900
DARKSTALKERS	13900	ROAD RASH	13900
DESTRUCTION DERBY	13900	SOVIET STRIKE	13900
DESTRUCTION DERBY 2	13900	SPACE HULK	9900
DIE HARD TRILOGY	13900	SPACE JAM	13900
DRAGON HEART	13900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900
EARTHWORM JIM 2	13900	STAR GLADIATOR	13900
EPIDEMIC	13900	STREET FIGHTER ALPHA 2	13900
FIFA 97	13900	TEKKEN	6900
FIRO & KLAWD	13900	TILT	13900
FORMULA 1	13900	TIME COMMANDO	13900
HULK	13900	TOBAL NO 1	13900
IN THE ZONE 2	13900	TOMB RAIDER	13900
INT.SUPERSTAR SOCCER	13900	TUNNEL B1	13900
IRONMAN XO MANOWAR	13900	TWISTED METAL	13900
JOHNNY BAZOOKATONE	9900	VICTORY BOXING	13900
KILEAK THE BLOOD	9900	WING COMMANDER III	13900
KILLING ZONE	9900	WIPEOUT 2097	13900
LOMAX	13900	WORMS	13900
LONE SOLDIER	11900		

CD 32

JÁTÉKOK

ALFRED CHICKEN	2999	LOTUS TURBO CHALL.	4999
ALIEN BREED / QWAK	3999	MYTH	2999
ALL TERRAIN RACER	4999	NIGEL MANS.WORLD CH.	4999
BUBBA AND STIX	4999	PINBALL FANTASIES	4999
CHUCK ROCK	3999	PIRATES GOLD	4999
CHUCK ROCK II	2999	PREMIERE	3999
D GENERATION	3999	PSYCHO KILLER	3999
DANGEROUS STREETS	1999	RISE OF ROBOTS	7999
DEEPCORE	2999	SPERIS LEGACY	4999
DENNIS THE MENACE	3999	STRIKER	4999
DRAGON STONE	3999	SUBWAR 2050	5999
FIELDS OF GLORY	5999	SUPER METHANE BROTHERS	2999
FIRE AND ICE	3999	SUPER PUTTY	1999
FLY HARDER	2999	SUPERFROG	2999
FURY OF THE FURIES	3999	SURF NINJAS	999
HUMANS	3999	TOWN WITH NO NAME	3999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	5999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
INTER KARATE +	999	UNIVERSE	3999
JOHN BARNES FOOTBALL	2999	ZOOL	3999
LITTIL DIVIL	5999	ZOOL 2	4999

AMIGA

JÁTÉKOK

BANSHEE A1200	4999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
BOB S BAD DAY	1999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
BRIAN THE LION A1200	3999	SECOND SAMURAI A1200	3999
DENNIS A1200	2999	SEEK AND DESTROY	3999
GLOOM A1200	3999	SENSIBLE GOLF	5999
KICK OFF 3 A1200	2999	SHADOW FIGHTER A1200	2999
KILLING GROUNDS A1200	6999	SUBWAR 2050 A1200	2999
MICROPROSE GOLF	3999	SUPER SKIDMARKS	3999
OUT TO LUNCH	2999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999	XTREME RACING A1200	3999
PREMIER MANAGER 3			
MULTI EDIT	2999		

TAVASZI MEGTAKARÍTÁS!

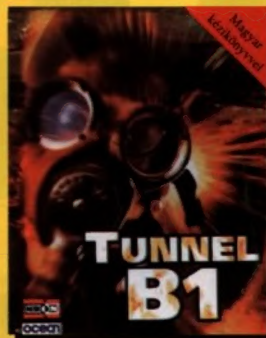
FANTASZTIKUS 576 KByte AKCIÓ MÁJUS 15.-IG



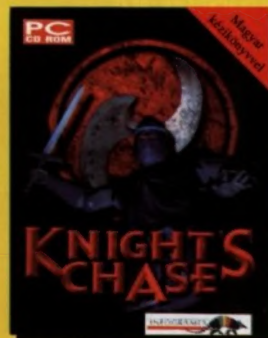
Grand Prix 2
9999,- helyett: 7999,-



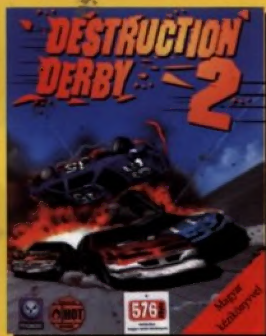
Magic The Gathering
11999,- helyett: 7999,-



Tunnel B1
9999,- helyett: 4999,-



Knight's Chase
5999,- helyett: 3999,-



Destruction Derby 2
11999,- helyett: 7999,-



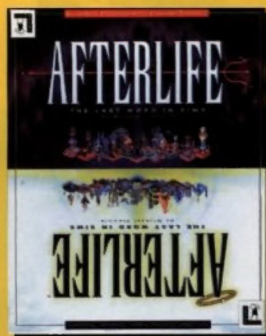
EF 2000 Evolution
11999,- helyett: 7999,-



Wing Commander IV
9999,- helyett: 5999,-



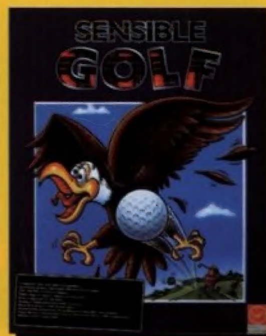
Touché
9999,- helyett: 5999,-



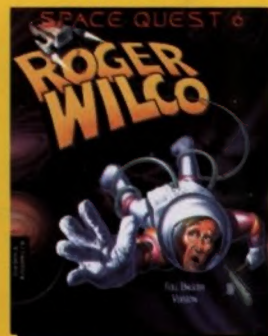
Afterlife
11999,- helyett: 4999,-



Chronomaster
9999,- helyett: 3999,-



Sensible Golf
9999,- helyett: 3999,-



Space Quest 6
9999,- helyett: 3999,-



The Terminator SkyNET
7999,- helyett: 4999,-



Syndicate Wars
10999,- helyett: 4999,-



Track Attack
7999,- helyett: 3999,-

Akciós játékaink ezen szelvény bemutatásával vagy beküldésével megvásárolhatók az 576 KByte üzleteiben és a csomagküldő szolgálatnál. További információk a 11-26-415-ös telefonszámon.



AKCIÓS SZELVÉNY

Ezen az oldalon szereplő játékok csak ezzel az akciós szelvénnyel érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogos



tart...

VIII. ÉVFOLYAM

TESZTBISMERTETŐ

ABC-INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/04-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.

Magic The Gathering



A kártya az ördög Bibliája. Hát még ez! Rövid szabályismertető, és rögtön két, egymástól merőben eltérő számítógépes feldolgozása

8. oldal



MDK

A Shiny vadonatúj technológiája új stílust vezethet be a 3D akciók világában. Egy játék, amit mindenkinek látnia kell!

22. oldal

G-NOME



Dobjátok ki a MechWarrior 2-t, és szökkenjetek a 7th Level mázsás acélszörnyeinek nyergébe!

26. oldal

Theme Hospital

A Bullfrog Theme Parkjának régen várt folytatása egy dilisekkel teli kórház kellŒs közepén.

28. oldal





Húsvéti futballparádé

Három kiváló futtbalmanager összecsapása ráadásnak pedig egy igazi csemege a Kick Off'97 személyében.

16. oldal





THE ORIGINAL Micro Machines SCALE MINIATURES V3

A Code Masters talán átnyújtotta nekünk minden idők legjátszhatóbb játékát.

33. oldal

AKTUÁLIS

Odakint az utcán emelkedett hangulatú emberek illetlen dalokat óbégatnak, kölnis- és egyéb üvegekkel a kezükben - ez azt súgja nekem, hogy alkalmasint tavasz lesz. Lehet, hogy ez nem csak nekem tűnt fel, hanem a PC-s kiadóknak is, akik húsvét alkalmából szemlátomást felébredtek a karácsonyi nagyvásár utáni téli álmukból. Egyre-másra jelennek meg a jobbnál-jobb cuccok, köztük néhány régóta várt nagy névvel, úgymint: MDK, Theme Hospital, G-Nome - és még folytathatnám, bár egyszerűbb lesz, ha a tartalomjegyzékre pillantasz. Konzolfronton új hadműveletet nyitunk: a Turokkal megkezdjük körutazásunkat az új gépcsoda, a Nintendo64 világában, sőt, az sem kizárt, hogy minden olvasónknak küldünk egyet a nyuszival. (Ajvé! Most látom, hogy a nyusziból pörkölt lett, szóval ezt kénytelenek leszünk elhalasztani jövőig - akkor majd újra átgondoljuk ezt a kérdést.)

Nagyon köszönöm a zsáknyi kérdőívet, amit voltatok szívesek kitöltve visszaküldeni (amelyik nem volt kitöltve, azon segítettem). Mivel a megadott határidő után is töretlen mennyiségben érkeztek, úgy döntöttünk, várunk a kiértékeléssel a következő számunkig. Bár azt már most látom belőlük, hogy itt nemsokára oldalszámnövelés esedékes. Sajnálattal tudatom a nagyérdeművel, hogy egyetlen helyes megfejtés sem érkezett múlt havi rejtvényünkre - senkinek sem sikerült helyesen kiszíneznie a negyedik oldalon levő fekete-fehér képeket. Így kénytelen vagyok magam között kisorsolni a kéthetes floridai utazást a legutóbbi Miss Universe-verseny első három helyezettjével. Nahát! Nyertem. Na sziasztok - a következő 576-ra talán hazatérek, addig csak üdvözlő képeslapokat küldök mindenkinek...

CoVboy

APRÓSÁGOK

☞ Rögtön nyitásnak egy rémhír: a Microsoft bejelentette, hogy a Windows új verziója valószínűleg nem készül el karácsony előttig, viszont a tesztverziók már szeptembertől hozzáférhetőek lesznek. Szegény PC-tulajdonosoknak tehát egy ideig még nem kell aggódniuk azért, hogy mit kényszerít már megint rájuk a Microsoft-birodalom és fura ura.

☞ Áprilisban jelenik meg egy új angol PC-s újság Netgamer címmel, amellyel kiadója kizárólag a multiplayer online játékosokat óhajtja megcélozni. További infok a www.netgamer.net címen.

☞ Az Eidos folytatja a világ felvásárlását: a Core Design, a Silicon Dreams és a Looking Glass bekebelezése után (hogy csak a legnevesebbeket említsük) most az amerikai illetőségű Black Dragonnal és az angol Sports Interactive-vel (a Championship Manager sorozat készítői) erősítette sorait.

☞ Habár a Virgin a Red Alerttel Európában elérte az 1 milliós eladási számot, a PC-s platformon publikáló játékkiadók igencsak szívják mostanában a fogukat: a rendkívül kiélezett piaci versenyben számtalan játék csak igen szerény fogyást mutat fel. Március harmadik hetében a listavezető Red Alert még a 2.000 eladott példányt sem érte el (a 10. helyezett a Microprose Magic the Gatheringje mindössze 700 példányban kelt el) – miközben például a PlayStationön listavezető Micro Machines V3 több mint 20.000 példányban talált új gazdára.

☞ Új processzor került a boltokba az Inteltől: a Pentium Overdrive processzor az MMX-technológiára alapozott programok futtatását teszi lehetővé a hagyományos Pentium procival és alaplappal rendelkező PC-tulajoknak.

☞ Az Interneten folyó szoftverkalózkodás becslések szerint csak az USA-ban évente körülbelül 3 milliárd dollárjába kerül a kiadóknak. Talán ez motiválhatta az FBI számítógépes bűnözés ellen felállított szekciója Cyber Strike fedőnevű hadműveletét, melynek során többszáz személyre csaptak le Mulder és Scully kollégái.

☞ Jó hír a sörfőzőknek, izé, akarom mondani a szörfözőknek: az év közepétől már kapható lesz az 56.000 bps átviteli sebességet biztosító faxmodemek több típusa is.

PC - HÍREK

GREMLIN

A Gremlin mostanában leginkább reklámozott játéka a Sand Warriors, ami igen meglepő turmixa az egyiptomi mitológiának és a futurisztikus hipertechnológiának. A játék egy 3D akció, amelyben Szeth és Hórusz Háza küzd a kies Tawy bolygó feletti egyeduralomért. Az ehhez vezető út természetesen a másik teljes kiirtása. A játékot Ozirisz Házának egyik mezítlábas közkatonájaként kezdjük, a legegyszerűbb, alapfegy-



verzettel felszerelt gép nyergében. A játékban 30 küldetést kell végrehajtanunk, amelyek egyrészt elősegítik előléptetésünket, másrészt az egyes pályákon történő működésnek stratégiai jelentősége is van: a lerombolt ellenséges célpontok hiánya a következő pályán is érződik. Az előléptetések után főnökeink egyre több embert adnak a kezünk alá, a játék végén akár már egy 15 főből álló századot vezethetünk harcba. Szintén fejleszthető vadászgépünk típusa (20 különbözővel találkozhatunk a játékban), továbbá tíz különböző fegyverrendszert aggathatunk magunkra a hagyományos gépágyútól kezdve a nukleáris rakétákig. A felszín kivitelezésénél szintén érvényesül az ókor zatyulása a hi-tech kütyükkel: a templomok szomszédságában olajfúró tornyok szökkennek az égbe, a piramisok árnyékában pedig rakéta kilövőállások várják az arra reppenő játékost. A játéknak mostanában illene megjelennie.

E havi számunkban találtok egy kisebb rakás focimanagert, de ezek számát nyáron tovább szaporítja a Premier Manager'97, ami a Gremlin PM-sorozatának immáron negyedik tagja. Ez alkalomra a játék teljesen új engine-t kapott, és feladatainkat a kiválasztott nehézségi szint szerint határozták meg. A legbonyolultabb részben az egyik percben például egy új stadiont építünk, a következőben pedig egy elgurult stoplit keresünk. A cím egy kicsit megtévesztő, mert a játékban az angol premier osztályon kívül nemcsak a négy liga, hanem az összes fontosabb európai csapat, játékos és manager története/statisztikái is helyet kaptak, csapatfotókkal, ahogy az illik is.

GAMETEK

Hohó, megint itt van a jó öreg Gametek. Úgy látszik, az ő újdonságaik nélkül már nem múlik el egyetlen hónap sem. Illetve most csak egy újdonságukkal foglalkozzunk, ami a C&C-klónok egyre duzzadó táborát fogja szaporítani, bár egyéni(esekedő) SVGA-grafikájával inkább a múltkor ismertetett KKND-re üt. A játék Dark Colony névre hallgat, és már ugyan ejtettünk szót róla, most újra visszatérünk rá, mert sikerült részletesebb anyagot szereznünk róla.

A történet színhelye az Alpha Centauri, időpontja pedig 2098, mikor is a kormányzattól elszakadt csúnya ipari/gazdasági korporációk próbálják megszerezni az általános hatalmat a kedves konkurrencia totális leverésével. Minden csoport már szert tett egy bizonyos nyersanyagbázisra, amelyet új fegyverek kutatására, új nyersanyagok megszerzésésére – na és elsősorban ellenfelei megtámadására szokott for-



dítani. A feladat innen már ismerős lehet a real time stratégiák kedvelőinek, csipegessünk tehát inkább egy picit a díszek közül. Magától értetődik, hogy már eleve találunk benne egy kalap beépített scenariot (mivel a kerettörténetben említett bolygók száma 30, valószínűsíthetően ennyit), ahol különböző opciókkal variálhatjuk a nehézségi szintet, de a játékhoz mellékelnek egy editort is, amivel üres perceinkben tovább fokozhatjuk a már raktáron levő pályák számát. A precíz zoom-opciók támogatják, hogy akár az egyes katonáinkat is minél kényelmesebben irányíthassuk, de általánosságban is elmondható, hogy kivitelezésnél elsődleges szerepet kapott a látvány: minden robban, ég és füstöl, sejtelmes fénybe burkolva a közelben levő épületeket és csapatokat. Természetesen találkozunk az egyes pályákat összekötő, immár elmaradhatatlan tartozéknak számító renderelt mozikkal is. Nyilvánvaló, hogy a játék támogatja a helyi hálózatok és a modemen keresztül történő játékot is. Hát egyelőre ennyi – majd meglátjuk, mi sült ki belőle, ha megjött a teljes játék.

OCEAN

Ha van játék, ami már megjelenése előtt biztos sikernek ígérkezik, akkor az az Ocean Guts'n'Garters című stuffja az. Ebben ugyanis minden adott, ami manapság egy sikerrecepten szerepel: Stallone koma filmjeit idéző kommandós küldetés két kőkemény K-



Force ügynök, Hank 'Guts' Carter és Stacy 'Garters' Pringle főszereplésével. A fickót és a bébit Ferros szigetére dobják le ejtőernyővel, hogy megállítsák a gonosz Wort admirálist. Nevezett úr fixa ideája, hogy génsebészeti eljárással kifejlesse a szuperkatonát, átvegye a hatalmat a világ felett, meg minden olyan dolgot csináljon, ami ezeknek a negatív szereplőknek szokásuk. (Ez a kis történet is csak azt hivatott bizonyítani, hogy a jó ötlet gyakran lopott ötlet.)

Természetesen bármelyik ügynököt irányíthitjuk (két játékos üzemmódban akár egymást támogatva is). Több mint 200 Siliconon renderelt helyszín motion



captured technikával renderelt, 256 különféle szereplő – mindez 32 ezer színű SVGA-ban.

A játékot az Ocean áprilisi megjelenéssel ígérte PC-re (nem kizárt, hogy következő számunkban összefuttok vele), de még tavasszal lesz PSX-verzió is.

EIDOS

Az e hóra rendelt legnagyobb körutazásunk az Eidoshoz kapcsolódik, akik – mindamellett, hogy a Tomb Raider révén mostanában elég rendesen lubickolgatnak a centekben meg a dollárokban – manapság talán a legdinamikusabban terjeszkedő forgalmazónak számítanak Európa PC- és konzolplatformjain.

Múltkori Trendünk Command&Conquerkedéseiben már ejtettünk néhány kósza szót az egyik legnagyobb sikervárományos Eidos-stuffról, a Conquest Earthről, de épp itt az ideje, hogy egy kicsit részletesebben is foglalkozzunk vele. A történet 1995. októberében kezdődik, amikor a NASA Galileo nevű űrszondája befejezte hosszú útját a Naprendszer legnagyobb bolygója felé, és sikeresen belépett a Jupiter légkörébe. A földi tudósok kíváncsi ezrei figyelték az űrszondát, ami reményeik szerint tudományos felfedezések alapjául szolgáló adatok millióit továbbította volna a Földre, mielőtt végképp elenyészik az izzó gázóriás



felszínén. Azonban nemcsak a földi tudósok figyelték lélegzetvisszafojtva a szondát – a jupiteriek is. Valahogy sehova sem tudták hova rakni ezt a repülő bigyót, ami még távolról sem emlékeztet azokra a modern, morpholó hajókra, amelyeket ők fejlesztettek ki a Jupiteren. A masina mégis töretlen sebességgel tört a világuk kellős közepébe... Talán csak nem a SOL3-ról, arról a mérgező oxigént tartalmazó légköre miatt eddig lakatlannak és lakhatatlannak vélt, kék színű kis bolygócskáról érkezett? Lehetséges lenne, hogy egy fejlett, aggresszív fajta első követének tekinthető, az első lépésnek a Jupiter hatalmas hidrogénforrásai megszerzéséhez vezető úton? Szegény jupiternyikek az egyetlen lehetséges megelőző védekezési módszert választották a kérdés megválaszolására: az azonnali támadást a Föld bolygó ellen. Ezzel kezdetét veszi a két rassz élet-halálharca – vagyis beindul a C&C-mozi, néhány ígéretes újítással. Kivitelezését tekintve szinte már magától értetődik a 640*480-as SVGA-grafika, most először 65 ezer színben. Játszható hagyományos módon és real time-ban, továbbá mód van nemcsak a taktikai szintű összecsapásokat, hanem az egész háborút személyesen irányítanunk, a műholdas felderítéstől kezdve a csapatok kiindulási pozícióinak meghatározásáig. Antiszociális egyedek lehetnek a jupiteriekkel is, társaságok meg nyilván erősen kultiválják majd a multiplayer opciót. A megjelenés tavaszra várható, és egyaránt örvendhetnek neki a PC-, a PlayStation- és a Saturn-tulajdonosok is.

A következő darab a Deathtrap Dungeon névre hallgat és a poétikus cím egy



16 szintből álló 3D fantasy akció/kalandjátékot takar. Lehet, hogy csak a kisördög bújt ki belőlem, de már megint déja vu-érzetem támadt: ez a roppant szoros és hiányos ruházatot viselő hölgy a mozgásával, jellegzetes szaltóival és 3D környezetének kivitelezésével engem erőteljesen emlékeztet egy másik Eidos-tyúkra – Clara Roft, vagy hogy is hívták a bébit... (Úgy látszik, ennél a cégnél kizárólag feministák dolgoznak. Ami egyébként nem baj.) Mindenesetre a történetet más környezetbe helyezték, ami igencsak patinás a maga nevében, hiszen Ian Livingstone Fighting Fantasy-sorozata szolgál alapjául. 55 különböző szörny (sárkány, ork, zombi, múmia, stb.) várja, hogy vidám közelharc keretében összemérjük velük rettenetes pallosunkat – vagy távolharc keretében még rettenetesebb varázstudásunkat, mert egy fantasyben az is dukál, ugyebár. A 3D akciók és a fantasyelemek dinamikus kutyulmánya (rejtett csapdák, titkos folyosók, lezuhanó vastüskék, satöbbi) méltó Tomb Raider-utódot sejtetnek a Pc- és a PlayStation-tulajok számára. Az előbbi formátumnak már most meg kellett volna jelennie (jelzem, eleddig még nem tett ilyet), az utóbbit csak májusra ígérték, szóval az még időben van...

Robog tovább az Eidos-vonat. Következő megállója a Steel Legions, amelyet roppant taktikusan csak szeptemberre ígérnek a boltokba a PC-seknek és a PlayStationösöknek (bár ahogy ismerem



őket, várnak vele a karácsony előtti nagybevásárlásig). A történet a szokásos sci-fi környezetben, pár évvel a nukleáris világvége után játszódik, amikor a hatalmas ipari konglomerátumok késhegyre menő háborút folytatnak a nyersanyagbázisokért – és testületileg tojnak a földi kormányzatra. Szemléletét tekintve szintén játszható stratégiaként, illetve akcióként, amennyiben emlékeztet is a Conquest Earthre – csak most egy szintén igencsak divatos stílus, a Mechwarrior-szerű száztonnás acélmonstrum lesz a felvidító SVGA-környezet. (Csak úgy magunk között jegyzem meg, hogy a nemsokára szemedbe ötlő G-Nome után rendesen fel kell kötni az alsóneműjüket!) Roppant ígéretesnek tűnik az az információ, hogy a terepet a számítógép mindig véletlenszerűen újragenerálja, továbbá minden egyes játékosnak, a tábornoktól az utolsó közkatonáig önálló karaktere van, aszerint fogadják a parancsokat, hozzák meg döntéseiket – a lehetőségek tehát gyakorlatilag kimeríthetetlenek lesznek, hiszen a játékos mindig vadonatúj helyzettel kerül szembe! Szokás szerint megtaláljuk a multiplayer opciót is, amit nyomhatunk egymás ellen és szövetségben, de az aktuális trend szerint lesz hálózati opció is, melyben akár 100 vidám Mikrobi is csépelheti egymást.

Sci-fiből sohasem elég. Nincs is annál jobb, amikor fantasztikus űrhajók repkednek le-fel a monitoron! Mindjárt



kaptok egy adag Star Warst – addig is a megfelelő feeling kialakítása végett, kukkantsuk meg a Terracide-ot. Erről a 3D akciójátékról már sokat elárul reklámszlogenje:"Törj be – ölj meg mindenkit – és utána próbálj meg kitörni!" A történet arról szól, hogy pár mutáns humanoida leszármazottja visszatér a Földre, amelyet ősei már századokkal előbb el kényszerültek hagyni. Sok jót nem forgatnak fejükben, tehát kénytelenek vagyunk egy könnyű kis vadászgépet meglovagolva szembeszállni velük, mielőtt végleg benyújtanák a számlát. A játékban 20 szinten 20 különböző fegyverrel 20hatunk 20árosan ujjat a gonosz ellenfelekkel. A követendő receptet a szlogenből már megtudtuk, most inkább jöjjön pár technikai részlet. A saját nézet, pilótafülke és harmadik nézőpont szemszögből szemmel kísérhető akció rendkívül gyorsnak és látványosnak ígérkezik, mert alapvetően a legújabb 3D kártyákra fejlesztették, ráadásul nem elégedtek meg a párezer poligon felvonultatásával, még a felszínt borító textúrák is animálva vannak. Természetesen mód lesz majd multiplayer játékra is 16 pilótának, deathmatch, kooperatív illetve szövetségi alapon is.

Egyelőre ennyit az Eidosról. Mostani ígéreteiken végigtekintve, szerényen megállapíthatjuk, hogy nem erőltetik túlzottan a vadonatúj ötleteket – inkább a jelenleg divatos klisékre építenek. Sebaj. Ha ezt megfelelő minőségben teszik, akkor már az is nagyon nagy szó – és szemlátomást úgy tűnik, hogy valahogy így lőn...

☞ A Tomb Raider most már kezdi megszállni a média minden ágazatát: a játék után ugyebár megkezdték a film forgatását – március 24-én pedig megjelent a Raiders című lemez, amelyet az Eidos tulajdonában levő, meglepő nevű (Raider Records – nahát...) cég adott ki. A felvételek és a videoklip elkészítésében közreműködők sorában ott találjuk George Michaelt és a Spice Girlst is.

☞ Tizenkét évvel minden idők legsikeresebb számítógépes játékának, a Tetrisnek megalkotása után Alekszej Pajtinyov kézhez kapta az első jogdíját. A számos platformon, többmillió példányban elkelt játékra eddig ki nem fizetett pénz talán már dollármilliárdra is rúghat, de szegény ruszki matematikusnak csak most sikerült elintéznie, hogy a copyright-jogok visszaszálljanak rá.

☞ A GT Interactive-hez szerződött a Simon&Schuster nevű jenki brigád (ők gyártották például a Tom Clancy's SSN c. tengeralattjáró szimulátort). A szerződés arra szól, hogy az S&S újabb Star Trek-témájú játékok halmaival árassza el a piacot. Már meg is kezdték a Star Trek: Deep Space Nine fejlesztését.

☞ A Red Alert valószínűleg minden rekordot meg fog dönteni, ha másban nem, hát a nemhivatalos kiegészítő CD-k számában. Ezidáig nem kevesebb, mint 11 unofficial CD jelent meg hozzá, amelyek kiadóit a Virgin kivétel nélkül, egytől-egyig beperelgette. Az indok hol a márkavédett Red Alert név használata, hol pedig a csomagolásukon szereplő, eredeti játékból lopott screenshot volt. (Különösen pofátlan volt a holland gyártmányú Tactical Operations II kiadója, aki egy-azegyben lemásolta a Red Alert amerikai kiadásának szürke dobozát.) A Virginnek peres ügyei mellett azért vannak jó húzásai is, hiszen április közepétől már kapható a hivatalos kiegészítő lemez is, Counterstrike címmel.

☞ Bill Gates látogatást tett az Apple főhadiszállásán, ahol tárgyalásokat folytatott a két cég jövőben tervezett szorosabb együttműködése volt a téma, különös tekintettel a Windows NT integrálására az Apple által jelenleg használt rendszerekbe. Mivel ezt most éppen egy Power PC-pötyögőm, a víz kivert a gondolattól, hogy nemsokára Microsoft-emblémák tűnhetnek fel ebben a tökéletesen és megbízhatóan üzemelő gépen is... Inkább Billy tanulmányozná kicsit a Mac OS-t!

APRÓSÁGOK

A Mortal Kombat rajongók számára egy fantasztikus hír érkezett a Midwaytől. Az év végén szeretnének megjelenni a Mortal Kombat: The Adventures of Sub-Zero című N64 játékukkal, ami ha hiszitek, ha nem, egy RPG lesz, Sub-Zero főszereplésével. A játékot először a Square-rel akarták fejleszteni, de a Nintendo és a Square között azóta kialakult viszony következtében ebből persze nem lett semmi.

Immár több hónapja terjengtek bizonyos szóbeszédek a tavalyi év egyik legsikeresebb PlayStation játékáról, a Resident Evilről, s most már a Capcom is hivatalosan megerősítette a hírt, hogy elkészül a játék Saturn-verziója. Screenshotokat egyelőre még nem közöltek, csak annyit tudni, hogy a megjelenés valamikor nyárra van betervezve.

Még mindig a Resident Evilnél maradva: úgy látszik, hamarosan ugyanarra a sorsra jut, mint a Mortal Kombat. A Capcom ugyanis eladta a megfilmesítés jogait a német illetőségű Constantin Filmsnek, akik egész estés mozit készítenek a játékból.

Állítólag a Nintendo 64 képességei úgy lenyűgözték Steven Spielberget, hogy a híres filmrendező egy szerződést akar kötni a Nintendo of Americaval egy exkluzív Nintendo 64 játék fejlesztésére. A gond csak ott kezdődik, hogy ezt a munkát a Dreamworks Interactive-en keresztül akarja kivitelezni, ahol neki is részesedése van. Csakhogy a cég részvényeinek 50%-a a PC-orientált Microsoft tulajdonát képezi, aminek a vezetősége nem valószínű, hogy rajongana az efféle ötletekért.

A legújabb PlayStationhöz fejlesztett memóriakártyára a 3MB flash RAM-nak köszönhetően 24-szer annyit lehet menteni, mint egy hagyományos kártyára, vagyis 360 slot áll a rendelkezésünkre. A kártya további érdekessége, hogy egy kis kijelző is helyet kapott rajta, ami mindig azt a számot mutatja, melyik hely van éppen használatban.

A Playstationök 35%-os márciusi árcsökkentése általános vásárlási lázat váltott ki úgy Európában, mint szerte a világon. A Sony bejelentette, hogy áprilisban 1.35, májusra pedig havi 1.5 millióra (!) akarja emelni a termelést. Nem kizárt, hogy a gép ilyen mértékű felfuttatása újabb áresést eredményez, de ha ezt sokáig így folytatják, akkor a PlayStation forgalmazása nemsokára hasonlatos lesz a 30 forintos eldobható öngyújtóéhoz: minden trafikban kapható lesz a Fidzsi-szigetektől Albániáig...

KONZOL HÍREK

VR RALLY (PLAYSTATION)

Az Infogrames minden bizonnyal nagy meglepetést fog okozni a jelenleg fejlesztés alatt álló VR Rallyjával – legalábbis ezt látszanak bizonyítani az eddig nyilvánosságra hozott screenshotok, amelyek szerint az eddigi legszebben kivitelezett PlayStationös rally szimulátorhoz lesz szerencsénk. Ami a Ridge Racer és a társai fölé emeli ezt az anyagot, az nem más, mint a PlayStation csak ritkán használt magas felbontása. A készítők hanyagolták a Sony által biztosított C könyvtárakat, és közvetlenül programozták a gép GPU és GTE processzorát (a grafikai és geometriai processzorokat), így sikerült olyan grafikát elérniük, amire rápillantva elsőre inkább valami N64-es játékra gondolnánk. A játék további pozitívuma az osztott képernyős, két játékos üzemmód. Ha minden igaz még linkelni is lehet két gépet, s így már akár négyen lehet versenyezni egyszerre. Na persze kíváncsiak leszünk, milyen lesz a játék "élőben", ám ha – amint ígérik – a mozgással és a képfrissítéssel sem lesz semmi gond, akkor valóban a PlayStation lesz idén a rally rajongók gépe.



SKULL FANG (SATURN)

A Saturn egyik legfőbb erőssége – mint arról már korábban is hírt adtunk – a 2D-s grafikája, lévén, hogy a PlayStationnel ellentétben a Saturnnál hardveresen gondoskodtak az ilyen típusú megjelenítésről. Nem csoda tehát, ha a Data East ezt a platformot választotta a játéktermekben már sikert aratott shoot'em up-ja, a Skull Fang konverziójához. Noha első ránézésre egy teljesen hétköznapi, vertikálisan scrollozódó, űrhajós, lövöldözős játékról van szó – tele jókora, izgő-mozgó, forgolódó ellenfelekkel, a szokásos bonusokkal és többféle felvehető fegyverrel – azért van egy sajátos vonása a dolognak: minden egyes pályán a szó szoros értelmében egy főellenséget kell végigüldöznünk, tehát a rombolás mellett szerepet kapott a minél nagyobb sebesség is. Már csak napok kérdése, és a játék a boltok polcain lesz.



APOCALYPSE (PLAYSTATION)

Az Activision egyik legnagyobb idei dobása az Apocalypse lesz, egy külső perspektívából jászódó, lövöldözős, 3D-s akciójáték. A még készülőfélben lévő program máris felkeltette a nyugati szaksajtó heves érdeklődését, lévén, hogy főhős szerepét Bruce Willisre osztották. A 3D-s karakter kialakításához Bruce fiút tetőtől talpig bedigitalizálták, vagyis a figura mozgásától kezdve a texture mapped arcvonásáig minden őrá fogja emlékeztetni az embert. A karakter mozgásának kialakításához a készítők egy teljesen új techológiát, az ún. "Activation"-t használták, amely révén a digitalizált mozgásokat úgy kapcsolja össze a gép, hogy azok teljesen folyamatosnak tűnnek, magyarul: olyan minőségű lesz maga a játék is, mint az akciót időnként színesítő videojelenetek. Maga Willis így nyilatkozott a játékról: "Amikor ezek srácok az Avtivisiontól megmutatták az új grafikát és a mozgást, a látvány teljesen letaglózott". A játék története amúgy egy futurisztikus, elembertelenedett világba kalauzol minket, ahol stílszerűen az Apokalipszis Négy Lovasát kell legyőznünk.



NINJA (SATURN/ PLAYSTATION)

Miután a Core igen sikeresen zárta a '96-os évet, nem sokáig üldögélt a babérjain. A cég ugyan megtehetné, hogy Tomb Raider klónokat kezdjen el gyártani, de mégsem ezt a könnyű utat választotta. Bár a Ninja első pillantásra egy távolkeleti környezetbe helyezett Tomb Raidernek tűnik, mégis egy teljesen más típusú játékról van szó. Mindenekelőtt a legfőbb különbség, hogy Lara Crofttal ellentétben ninjánkkal gyakran a szabadban kell verekednünk, ami más terep-generálást tett szükségessé. A nézőpont inkább izometrikus, mint teljesen 3D, és a kamerakezelésen is sokat fejlesztettek. A szimpla küzdelmeknél látványos, Virtua Fighter típusú közeli képeken láthatjuk az eseményeket, de mihelyt több ellenfél támad ránk, a kamera eltávolodik, így biztosítva a maximális játszhatóságot. A játékot egyszerre fejlesztik mindkét 32 bites konzolon, de a Core – ahogy már a Tomb Raidernél is tette – ismét rácáfol arra az általánosan elterjedt téveszmére, hogy a Saturn lenne az alsóbbrendű platform. A Core még átlátszó effektet is tudott a Saturnnal produkálni, s egy roppant impresszív, folyón játszódó részt hozott össze, nem is szólva az egyéb fényeffektusokról. Mindent lehet, csak akarni, no meg TUDNI kell. A játékban többfajta ellenfél lesz, mint a Tomb Raiderben, viszont nem lesznek FMV jelenetek, amiket a készítők valahogy nem nagyon respektálnak. Ez annyit tesz, hogy a mozijelenetek is olyanok lesznek, mint maga a játék, magyarul besétálunk például egy főellenséghez, s a program csak pár másodpercre veszi el tőlünk az irányítást, amíg bemutatja ökelmét. Ha jó ütemben halad a munka, valamikor a nyár folyamán tudunk először Ninjázni.



MARIO KART 64 (NINTENDO 64)

A Nintendo úgy látszik nem akar felhagyni azzal az ostoba üzletpolitikájával, miszerint az európai közönséget csak másodlagos felhasználónak tekintik. Míg a japánok már javában nyomulnak a Mario Kart 64-gyel, addig nekünk októberig várnunk kell a PAL verzióra. Minden idők egyik legsikeresebb SNES játékáról van szó, aminek mi sem természetesebb, hogy elkészítették a 64 bites folytatását. Marióval, valamint a Nintendo többi híres figurájával – köztük Donkey Konggal vagy Bowserrel – apró gokartokba ülhetünk, és fergeteges száguldásba kezdhetünk. A játékban szerencsére megtartották a SNES-verzió tökéletes irányíthatóságát, és ehhez 16 gyönyörűséges pályát alkottak. Repeszthetünk többek között közúti forgalomban, tartálykocsikat kerülgetve, de megfordulhatunk még a Mario 64-ben látott kastély körül is. Ha pedig nem csak egy irányítóval rendelkezünk, akár négyfelé oszthatjuk a képernyőt, és így ráadásul nem csak versenyeket nyomathatunk egymás ellen: a készítők kedveskedtek egy ún. Csata üzemmóddal is, s az ehhez kialakított plusz négy pályával, ahol tisztán egymás kinyírása a cél.



trend

STAR WARS

Valahol egy messzi-messzi galaxisban... Ismerős netán valahonnan a kezdet? Vagy talán csak az itt éktelenkedő a Star Wars-logo teszi a déja vu-érzést? Tudja az ördög, az viszont biztos, hogy épp húsz éve annak, hogy ebben a közeli-közeli galaxisban egy George Lucas nevű úriember átnyújtotta a hozzá hasonló lényeknek a 'Csillagok háborúja' című kis kreálmányát. (Magyarországon az elvtársak egyébként meglepő gyorsasággal mutatták be: nyilván az éppen akkor futó 'Pirx pilóta kalandjai' c. nagyszabású alkotásnak próbálták propagandát csapni ezekkel az ósdi jenki filmtrükkökkel...) A romantikus sci-fi történetet úgy a filmes kollégák, mint a kritikusok, osztatlan fanyalgással fogadták – nem úgy a t. publikum, akinek jóvoltából Mr. Lucas a tízmillió dollár befektetéssel készült filmből négyszázat kasszírozott. Ez persze csak a film tiszta jövedelme, ehhez még hozzájön a különféle apró csintalanságokból befolyó jogdíjak összege, hiszen a jó üzletet szimatoló kisiparosok nemsokára elárasztották a világot a film karaktereivel reklámozott mütyürkékkel, kezdve a ceruzaelemmel működő fénykardtól, a Yoda-mat[illegible]ás éjjeliedényen át, egészen a McVader-burgerig (jó sok ketchuppal). Mivel a Star Wars-őrület nem igazán óhajtott csillapodni, a számítógépek beköltözése az otthonokba Lucas úrnak egy vadonatúj befektetési forrást kínált: egy számítógépes szórakoztató divíziót. A Lukas Arcú fiúk műveit pont az az effektus jellemzi, mint a gazdiét: a szakma fanyalog – a közönség meg sorban áll. Nekik köszönhetjük például a két Monkey Islandet (csak jönne már a harmadik!), a Sam and Maxet, a Full Throttle-t, a The Diget, meg még ki tudja hány világsikert. Természetesen a profil szerves részét képezik az immáron trilógiává bővült Star Warsról lenyúzható további bőrök, amelyek mindig igyekeznek az aktuális játéktrendhez alkalmazkodni, kezdve a Rebel Assaultoktól a Dark Forcesig bezárólag. Mivel idén újabb Star Wars feldolgozásokhoz jut a nagyérdemű, épp itt az ideje, hogy megkukkantsuk, mit rejt a Lucas Arts-tarsoly.

A legnagyobb várakozás természetesen a Dark Forces folytatását illeti, ami – vélhetően – úgy viszonylik majd a Quake-hez, mint elődje a Doomhoz: nagyfelbontású 3D grafikus engine, 22 vadonatúj küldetés, és természetesen a manapság már elmaradhatatlannak számító multiplayer opció. A **Jedi Knight**ban Kyle Katarn szerepét alakítjuk (a Dark Forcesből már ismerős lehet), aki a Jedi Völgyet akarja felszabadítani az ördögi Jerec uralma alól. Akad némi szerepjáték-effekt is, de természetesen ez is Star Wars-gúnyába öltöztetve: az egyes szintek teljesítéséből (kinyírt ürgék, titkos helyek felfedezése, stb.) Erőt nyersz, amelyeket személyiséged gonosz vagy jó oldalának fejlesztésébe fektethetsz. Ahogy előrehaladsz az Erő használatának tudományában, úgy egyre újabb képességek birtokába kerülsz, úgymint: erőtér, testi regeneráció, lebegés vagy láthatatlanság. A multiplayer üzemmódban viszont minden játékos más képességekkel és más fegyverekkel rendelkezik. A játékot elvileg márciusra ígérték, amit a mai napon maximum csak áprilisi tréfának minősíthetek – de előbb-utóbb azért csak megjelenik.

A második számú trónkövetelő, az **X-Wing vs. Tie Fighter** a Rebel Assault-hívők szívét fogja igazán megdobogtatni, hiszen alapvetően egy ügyességi játékról van szó. A-Wingtől Z-Wingig bezárólag mindenféle vadászt meglovagolhatunk a 20 küldetésben, de természetesen kis gonoszék is boldogok lehetnek, hiszen nemcsak a lázadók, hanem a birodalmiak oldalán is harcba szállhatunk Tie Fightertől Bye Fighterig. Multiplayer és network üzemmódban is megy majd a móka, nem is beszélve arról, hogy az egyes küldetések védő-, kísérő- és támadó feladatokra oszlanak. Ezt szintén márciusra ígérték – kommentárt lásd mint fent.

Most jön, ami még nem volt: a Birodalom átmegy stratégiába! Nyilván a Masters of Orionok (Star Generalok, Imperium Galacticak, és így tovább) ihlették Lucaséket, amint logikai játékot fabrikáltak a már jól ismert konfliktusból. Pontosabban nem is ők fabrikálták, hanem kiadták bérmunkába, mert ez a stuff kivételesen nem in-house készül. A több mint 200 csillagrendszert felvonultató összecsapásban egyaránt játszhatjuk a Birodalmiak és a Lázadók szerepét: előbbi esetben a lázadó HQ elfoglalása vagy Luke Skywalker kézrekerítése a feladat, utóbbiban pedig a császári trón megszerzése vagy Darth Vader vendéglátása némi kényszermunkára. A játék címe világszerte **Star Wars Supremacy** lesz, kivéve az angolokat, akik mindent másképp csinálnak, mint a normális emberek: ott **Rebellion** lesz a titulus. Megjelenési ígéret: tavasz, ami szokás szerint fenntartással kezelendő.

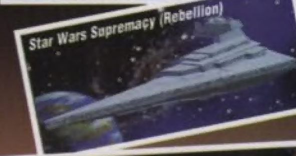
Most egy igen ijesztő dolog következik: **Yoda Stories**. Nyilván Lucasék másik sztárja, Indián Jónás bátyó ihlette ezt a mászkálós marhaságot, ami valahogy sehogyan sem akar beleilleni ebbe a maga nemében igencsak minőségi kategóriába. Valahova hintek róla egy képet, hacsak a tervező másként nem akarja – de legyen elég annyi róla, hogy igazából az ugyancsak Virgin által forgalmazott Beavis és Butthead-kretênségek színvonalát súrolja. Volt (akarom mondani: lesz) ilyen is – felejtsük el az egészet.

Jó éjszakát mindenkinek! Következő számunkban Rákosi Mátyás beszédeiből olvashattok. Addig is legyen veletek a Gerő!













Magic The Gathering

Gyűjtögetős kártyajáték. Magic: The Gathering. Dominia. Nem hinném, hogy kis hazánkban túl sokan ismernék e fogalmakat. Jómagam bő másfél éve, egy békésnek hitt kocsmába betérve szembesültem először ezzel az őrülettel. Egész pontosan egy testes, enyhén ittas fickó keltette fel érdeklődésemet, aki egy nagy pakli kártyát szorongatva harsogta valakinek, hogy "untappeld már a Nevinyrral Disket". E talányos mondat mindesetre a csaposra gyakorolta a legnagyobb hatást, aki rögtön izgalmi állapotba került és mindenféle **** kártyásokról kezdett el magyarázni egyik ismerősének. Az elmaradt borravalókról és lefoglalt asztalokról szóló okfejtése engem mondjuk hidegen hagyott, viszont e titokzatos kártyajáték ugyancsak kíváncsivá tett. Hamarosan megtudtam, hogy a Magic: The Gathering névre hallgat, s ez az első, és minden kétséget kizáróan legnépszerűbb gyűjtögetős kártyajáték. Később magam is megpróbálkoztam vele, s e súlyos "ballépés" bizony komoly következményekkel járt. Egyrészt időlegesen a teljes anyagi csőd szélére juttatott, másrészt viszont egy olyan játékformával ismertetett meg, melynek bűvköréből a mai napig nem tudtam kiszabadulni.

EGY MODERN MESE

Történetünk jópár évvel ezelőtt Amerikában kezdődik, ahol egy Richard Garfield nevezetű úriember a Magic-kel egy teljesen új műfajt teremt meg: a gyűjtögetős kártyajátékot. Ennél a pontnál álljunk is meg egy pillanatra, mivel e megnevezés elsőre nehezen érthető. A szokványos kártyajátékokhoz ugyebár elég egy paklit vennünk, ez tartalmaz minden szükséges lapot. Egy gyűjtögetős kártyajáték viszont kb. 400 lapból áll, melyek közül egy pakliban csak hatvanat találunk, véletlenszerűen összeválogatva. Az egyes lapok gyakorisága is változó, tehát egy teljes sorozatot összeharácsolni igencsak idő- és pénzigényes feladat. Ezt az egész gyűjtögetősdit az teszi érdekessé, hogy egyre gyarapodó gyűjteményünkből más és más paklikat rakhatunk össze, az egyes lapokat kedvünk szerint variálva. Egy-egy parti végkimenetele tehát nem is annyira a szerencsén, mint inkább a játékosok taktikai érzékén múlik. Az igazán nyerő kombinációkhoz persze ritka és értékes lapokra lesz szükségünk, tehát újabb és újabb paklikat és kiegészítőket kell vennünk. Ördögi kör. Mert hiába a brilliáns taktika, a pókerarc – ha nincs elég lapunk, a milliomos Pistike fél perc alatt laposra ver. Ezt persze nehezen veszi be az ember gyomra, úgyhogy irány a legközelebbi bolt és lehet tuningolni. A gond persze ott kezdődik, amikor sorra jelennek meg az új lapokat tartalmazó kiegészítő csomagok. A pénz meg csak megy, megy és megy... Ki van ez találva, kérem.

Visszatérve az előzményekre, Garfield bátyó megcsinálta a játékát, kiadatta egy Wizard of the Coast nevezetű kis céggel, s kíváncsian várta a fejleményeket. Eztán minden bizonnyal dobott egy hátast, visítva és pezsgőt locsolva rohangált lakásában az égieket áldva. Ha azt mondom, hogy bankot robbantott, finoman fogalmazok. A Magic: The Gathering előbb bombaüzlet, majd őrület, legvégül pedig hisztéria lett. És nem csak Amerikában. A Wizard of the Coast százmilliókat (igen, nyájas olvasó, DOLLÁRBAN) kaszált, a Magic pedig már a japán nyelvű kiadásnál tart. Azóta persze tucatjával jelennek meg a különféle gyűjtögetős kártyajátékok, de a Magic népszerűségét (és eladási statisztikáit) eleddig egyik trónkövetelő sem tudta felülmúlni.

Mindezek után én már nem azon csodálkozom, hogy majdnem egy időben két, a Magic alapján készült számítógépes játék is megjelent, hanem azon, hogy erre 97-ig kellett várnunk.

ALAPOZÁS

Az, hogy egy előzőleg megkevert pakliból húzunk és a játék körökre van osztva, a tapasztalt zsugabubusokat már aligha fogja meglepni. A köröknél érdemes megállnunk egy pillanatra, mivel ezek menete a játék tán legnehezebben érthető része. Minden kör hét fázisra van osztva, ezek előre meghatározott rendben követik egymást. Például ha valamit elfelejtettünk megcselekedni a harc fázisban, azt a végfázisban csak a legritkább esetben áll módunkban megcselekedni. Épp ezért mindig két-három fázissal (mit fázissal, néha körrel...) előre kell kombinálnunk, s egy-egy figyelmetlenségért bizony igen drágán fogunk fizetni.

A kezünkben tartott varázslatokat illetve földeket tehetjük le a pástra, s a már lent lévő lapokkal tudunk galád ellenfelünk orra alá borsot törni. A játék végcéja az ellenséges varázsló életerőpntjainak nullára redukálása, ez főleg teremtményeink buzgó támadásai miatt szokott bekövetkezni.

A Magic tán legkényesebb része az időrendiség, mivel a mindenféle fázisok és laptípusok ugyancsak bezavarnak. Az események egyfajta fordított időrendben követik egymást, azaz minden cselekedetre lehet reagálni. Hmm, ez így elég homályos, talán egy példa kissé tisztábbá teszi a helyzetet. Ellenfelünk mondjuk belénk ereszt egy villámot, ami három életerőpontot sebez. Ezt igen bölcsen egy ellenvarázzsal fogadjuk, ami megsemmisít egy épp az adott pillanatban leidézett varázslatot. Eddig a dolog rendben is lenne, de ellenfelünk egy másik ellenvarázzsal még megszüntetheti a mi ellenvarázsunkat, s ez esetben a villám bizony annak rendje s módja szerint lesebzi varázslónkat.

Alig hiszem, hogy a fenti, fölöttébb hevenyészett ismertető alapján bárki is pontosan átlátná a játékot. Ezt persze egy ilyen rövid bevezető után nem is lehet elvárni. Azt viszont őszintén remélem, hogy a fentiek alapján már mindenki sejti, hogy nagyjából miről is szól a Magic: The Gathering.

Az elkövetkezendő három oldalon mindenesetre két, egymástól mind minőségében, mind pedig hangulatában ugyancsak különböző Magic-átiratról olvashattok.

Bizonyára sokakban felmerül a költői kérdés: vajh` mi oknál fogva születik szinte egyidőben két feldolgozás is egy olyan játékról (illetve műfajról), melyet eleddig ugyancsak hanyagoltak a software-gyártó cégek fura urai? A válasz szerény véleményem szerint az Acclaim üzletpolitikájában keresendő, mivel e manapság nem túl sikeres cég főleg jól csengő nevekkel igyekszik hamar feledhető játékain túladni (bővebb fejtegetést e témáról a februári számban megjelent cikkben olvashattatok). Az pedig tiszta haszon, ha egy igényesebb társaság igencsak nagy csinnadrattával beharangozott, amellett valóban színvonalas feldolgozását – legalább megjelenésben – meg lehet előzni egy olyan szeméttel, mint a Battlemage...

T.J.









Magic The Gathering
BATTLEMAGE

Azt nem tudom, hogy a Battlemage-től pontosan mit is vártak az Acclaimes fiúk, az viszont biztos, hogy a program a maga nemében páratlan. Nyugodt szívvel állíthatom: ilyen pocsék, az eredeti játék hangulatát és rendszerét elbaltázó átiratot én még életemben nem láttam!

KÜLCSÍN...

Az egyes számú, és legkomolyabb problémám az, hogy a sok évi átlagnál is gátlástalanabb programozók megpróbálták Command&Conquer-elemeket becsempészni a játékba. Egy kártyajáték feldolgozásába!!! Magyarán a párbaj real time-ban játszódik, a terepet felülnézetből látjuk, a különféle teremtményeket pedig a már jól ismert point&click rendszerrel irányíthatjuk. Remek. A baj csak az, hogy például a grafika nemhogy a Red Alert színvonalát nem üti meg, hanem egyenes az Amigás korszakot idézi. Ennek ellenére a Battlemage futtatásához legalább 16 Mb RAM és két Mb-os videokártya szükségeltetik, hogy a P75 processzorról már ne is beszéljünk. Ja, és szükségünk lesz Billy kedvenc operációs rendszerére is...


Íme a párbaj. Szerintem ezt a képernyőt még a játék készítői sem látják át...

A meglehetősen sivár terepen mikronnyi alakok rohangálnak fel és alá, csak néhány nagyobb paca emelkedik ki a zöld szmötyiből (értsd: fű). Az egész esztétikai lidércnyomást a képernyő tetején trónoló ablakok és egyéb kijelzők teszik teljessé. Ezek hivatottak az épp rendelkezésünkre álló manát illetve életerőpontjainkat jelezni, de e nemes feladatot az esetek túlnyomó részében nem igazán tudják teljesíteni. Nem értem, hogy miért nem lehetett ezeket egyszerűen SZÁMOKKAL kiírni, és hogy miért kell kis piros műtyűrökkel meg színes csíkokkal szenvednünk. A roppant lehangoló összhatást csak egyik-másik állókép valamint a valóban gyönyörű bevezető képsor töri meg.

...ÉS JÁTÉKMENET

Maga a játék néhány Világjáró küzdelméről szól, akik egy Corondor nevezetű kontinenst próbálnak meghódítani. Ezek nagy hatalmú varázslók, kik kedvükre közlekedhetnek a különböző létsíkok között és használhatják az öt különböző színű manát. A már emlegetett Corondor különösen nagy varázsenergiákat rejt, épp ezért meghódítása rendkívüli hatalommal ruházhatja föl bármelyik Világjárót.

A Hadjáratot (Conquest) választva szállhatunk be e nemes versengésbe, a hat Világjáró egyikeként. Maga a "stratégiai" rész meglehetősen egyértelmű: foglaljuk el a területeket, gyűjtsük az innen befolyó pénzt és a kártyalapokat. Ez utóbbiak amúgy különösen lényegesek a végső győzelmünkhöz, mivel az ellenséges Világjárók mindegyikének megvan a gyenge pontja, amit néhány kártyalap ravasz párosításával ki is tudunk használni. A gond csak az, hogy maga az ütközet ugye real time-ban zajlik, épp ezért igazán összetett kombinációkra se időnk, se módunk nem lesz.

És ezzel el is érkeztünk a Battlemage leggyászosabb pontjához: a párbajhoz. Párbaj két varázsló között alakul ki, akik egy adott területért csatáznak. A szisztéma már ismert: lapjainkból összeállítunk egy paklit, a párviadal közben innen húzunk új lapokat, s ezeket a lapokat idézhetjük meg. A kártyalapokat két részre oszthatjuk: földekre és varázslatokra. A varázslatokkal kényszeríthetjük ellenfelünket térdre, míg a földek az ezek megidézéséhez szükséges manát adják. Az eredeti Magic: The Gatheringben ez az egész folyamat ha nem is egyszerű, de legalább áttekinthető volt – mivel a bölcs alkotók körökre osztották a játékot. Volt időnk felmérni az ellenfél lehetőségeit, előre számolnunk és legfőképp taktikáznunk. Az Acclaim mindezt feláldozta a divat oltárán, s a játék így elvesztette a Magic minden varázsát. Ám viszont még nagyobb baj, a hosszú évek során kialakult játékegyensúly is felborult, bizonyos lapok használhatatlanok, míg mások irreálisan erősek lettek.


Az állóképek még egész pofásra sikeredtek, de a többi...

Magára a kezelésre nem is térek ki külön, ízelítőül csak annyit jegyeznék meg, hogy a játék irányításához igen sűrűn kell majd a billentyűzetet is használnunk. A legtöbb gondunk egyébként a különféle teremtményekkel (Summon típusú varázslatok) és gyorshatásokkal (Instant és Interrupt típusú varázslatok) lesz.

A teremtményeinkkel verhetjük agyon az ellenséges varázslót, illetve annak teremtményeit. Ez eddig tiszta ügy, viszont amikor egyszerre tíz kis bigyó fog egy tekintélyes méretű terepen futkározni, s mindennek tetejébe némelyikük rendelkezik bizonyos képességekkel, melyekre külön figyelnünk kell, hááát... Szerintem NEM az én reflexeimmel van a baj. A gyorshatások még tréfásabbak, mivel ezek egy részével elvileg az ellenséges varázslatokra reagálhatnánk. Ez annyit tesz, hogy csak és kizárólag az adott lap leidézésének pillanatában használhatjuk őket. Na most megnézem azt a játékost, aki egy real time programban ilyen körülményes kezelés mellett bármit is azonnal használni tudna!

KRITIKA

Hirtelenjében nem is tudom, hogy az eddig leírtakon kívül még milyen kritikával illethetném a játékot. Túl sok pozitívum úgyszintén nem jut eszembe - a Battlemage maga a nagybetűs KUDARC. Nem is értem, hogy a Wizard of the Coast hogy adhatta a nevét egy ilyen "játékhoz". Rendben, a pénz nagy úr. Na de ennyire!?! Alig hiszem, hogy a Magic the Gathering-rajongók táborát akár egy fővel is növelné a Battlemage. Aki meg akarja ismerni az IGAZI Magic-et, az vigyázó szemeit a következő oldalaira vesse.

T.J.

magic the gathering — Kiadja: Acclaim

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P75, 16MB RAM, 2xCD, 2MB SVGA, WIN95

✓ Hát mégiscsak egy MTG-feldolgozás • az állóképek elég jók
✗ Real-time • ronda • kezelhetetlen

55%









MAGIC
The Gathering

No jó, a Battlemage élveboncolása után evezzünk békésebb (vagy inkább hálásabb?) vizekre. A logikai/stratégiai játékok kedvelőinek nagy szerencséjére a Microprose is kiadott egy Magic: The Gathering feldolgozást, ami igen meglepő módon a Magic The Gathering nevet viseli. A Battlemage-hez hasonlóan ez is egy igen színvonalas introval mutatkozik be, ám a hasonlóságok itt hál'Istennek véget is érnek. A program alkotói ugyanis az eredeti gyűjtögetős-kártyajáték alapjaira építettek, szinte betű szerint követve az eredeti szabálykönyvet. A Magic: The Gatheringet épp ezért még a legharcedzettebb stratégák sem fogják az "egyszerű" jelzővel illetni. Ahhoz, hogy valaki teljes egészében megértse és átlássa a helyenként ugyancsak szövevényes szabályokat, bizony igen sokat kell bújnia a programhoz mellékelt kézikönyvet. E vaskos könyvecske egyébként igen magvas olvasmány, mivel készítőit oly lázas ügybuzgalom fűtötte, melyet jómagam még nem éltem át. Elvégre kétszáz oldalt összehozni szabályismertető gyanánt – ez már azért valami. Egyébként itt jegyezném meg, hogy a játék magyar nyelvű kézikönyvvel is megvásárolható az 576 KByte Shopban, amiben már kissé "áramvonalasabb" leírást és teljes laplistát találhattok (Reklám über alles). Mielőtt még a komplikált irányítással bárkit is elriasztanék, gyorsan leszögezem: a Magic: The Gathering a legjobb stratégia játékok egyike. A program íróinak nemcsak az eredeti játék hangulatát sikerült visszaadniuk, hanem néhány új rész beiktatásával még tovább is fejlesztették azt. A grafika tetszetős, a hangok jól sikerültek, a játékmenet pedig pergő. A játék egyetlen szépséghibája, hogy csak Win95 alól hajlandó elindulni. Ez a Microsoft-mizéria már kezd túllépni a jóízlés határain...


Shandalar kies földjén gyanúsan nagy az egy képernyőre eső falvak száma

A szabályok már emlegetett bonyolultsága miatt senki ne várjon az alábbiakban részletes kezelési útmutatót. Erre nem csak egy, hanem négy oldal is kevés lenne – úgyhogy érjétek be néhány véletlenszerű info-töredékkel. Ezekkel (az eddig leírtakkal kiegészítve) már belevághattok a Magic: The Gathering "felderítésébe".

AZ ALAPFELÁLLÁS

A játék teljes háttértörténetére most nem térnék ki, mivel ez egy fordulatokban és bohókás tulajdonnevekben ugyancsak bővelkedő sztori. A lényeg: egy fiatal varázsló szerepében kell a világunk feletti uralomért marakodó öt főmágust megrendszabályoznunk. Csekélység. Ellenfeleink sajnos mindenféle lényekkel árasztották el Shandalar földjét, akik azonnal és szó nélkül letámadnak minden útjukba kerülő varázslót. Velük fogunk majd legtöbbször párbajozni, bár a végső győzelemhez le kell nyomnunk az öt főmágust is. A vadonban barangolva romokat deríthetünk fel, a városokban seftelhetünk, elfeledett labirintusokat foszthatunk ki és így tovább. Kalandozásaink során lapgyűjteményünk persze folyamatosan bővülni fog, tehát újabb és újabb kombinációkat, paklikat állíthatunk össze.

HOGY IS NÉZ KI EGY PÁRBAJ?

A párbaj két varázsló hősies párharcáról szól, kik minden erejükkel megpróbálják kiirtani a másikat. E nemes célra persze nem öklüket és egyéb végtagjaikat használják (elég idétlenül is néznének ki...), hanem különféle varázslatokat idéznek meg. Ezeket a varázsigéket jelképezik az egyes kártyalapok, amiket öt különböző színre osztottak föl a játék fondorlatos kiagyalói. Természetesen mind az öt színnek megvan a maga hangulata és specialitása.


A Battlemage őskáoszával szemben itt a párbaj határozottan áttekinthető



Nincs is a fekete paklinál szebb dolog a világon (vámpírok, zombik, rohadás, nekromancia és hasonló nyalánkságok)

A Vörös lapok láttán minden piromániás szájában összefut a nyál: robbantások, villámok, tűzlabdák és csúnya nagy sárkányok. Ez tehát a pusztítás és rombolás színe – gyors győzelem vagy lassú vereség.

A Fekete varázslatok már trükkösebb jószágok, főleg az életerővel manipulálnak. Meg persze ott van jónéhány kedves kis teremtmény is, úgymint vámpírok, zombik, csontvázak és a többi horrorfilmbe illő szörnyeteg (marslakók sajna nincsenek).

A Zöld szín a természet színe, használói dúskálnak a manában (erre később még visszatérek) és a durvábbnál durvább lényekben.

Ami a Fehér lapokat illeti, azok mindenben ellentétesek a fekete varázslatokkal. A gyilkolás helyett a gyógyítás az erősségük, mint ahogy a Fehér lényekre sem illik igazán a "brutális" jelző. Ennek ellenére taktikusan használva őket a leghatalmasabb Zöld hordát is megállíthatjuk, a végjátékban pedig már nekünk áll a zászló.



A felénk közelítő, felettébb gyanús alak valami csúnyaságra készül...

Minden kötöséget kizáróan a Kék a legidegesítőbb szín – ellenfelünknek. A kézikönyv tanulsága szerint "az elemi víz és illúziók" mágiája, de szerény véleményem szerint varázslatai tömören és egyszerűen a szívatásra épülnek. Magyarán a saját fegyvereit fordítjuk riválisunk ellen: átállítjuk lényeit, megszüntetjük varázslatait, a tengerek mélyén rejtőző gigászi szörnyekről nem is beszélve.

Aztán akadnak még Színtelen varázslatok is, ezeket bármilyen pakliba betehetjük és hatásukat tekintve is roppant változatos képet mutatnak.

A Magic the Gathering kártyajáték kapcsán leírtak szerint folyik le egy párbaj, bár ott jónéhány dologról még nem ejtettem szót. Példának okáért a különféle varázslatok megidézése korántsem olyan egyszerű, hogy csak úgy telepakoljuk a játékteret (továbbiakban pást) mindenféle kacifántos lapokkal – ez esetben a Magic nem sokkal haladná meg az autóskártyák színvonalát. A játékban minden varázslatnak megvan az ára, azaz a megidézéséhez szükséges manamennyiség. Manát a különféle földekből nyerhetünk, ezeket a varázslatokhoz hasonlóan rakhatunk le a pástra (idézési költségük viszont nincs). Minden fajta földből egy adott színű manát nyerhetünk ki, például erdőből zöld manát, szigetből kék manát és így tovább. Egy lap leidézéséhez fel kell áldozni egy bizonyos mennyiségű manát, aminek egy része színhez kötött. Vegyünk egy példát: egy lény leidézéséhez kell egy színtelen és egy kék mana. A színtelen mana bármely földünkből kinyerhető, így a szörnyűséges szörnyeteg megidézhető mondjuk egy sziget és egy erdő elforgatásával, de ez utóbbi föld helyett bármi más manát adó lap megtette volna.

Bizonyos típusú kártyák, mint például a teremtmények és földek tartósan a páston maradnak, míg mások csak kijátszásuk pillanatában fejtik ki hatásukat – ezután a dobott lapok közé kerülnek. A páston lévő lapok némelyike rendelkezik bizonyos képességekkel, melyeket külön aktiválnunk kell. Ezt a kártyalap elforgatásával tehetjük meg, ami viszont időlegesen megszünteti az adott varázslat játékra gyakorolt hatását.

A VARÁZSLATOK FAJTÁI

Summon: egy teremtményt idézhetünk meg velük, ami ezek után a páston is marad. Két legfontosabb tulajdonságuk a lap bal alsó sarkában látható két szám, az erő illetve életerő. Az életerő jelzi a teremtmény életerőpontjainak számát, míg az erő azt mutatja, hogy ellenfelén hány életerőpontot bír sebezni. A saját körünk harc fázisában támadhatjuk meg az ellenfelet a kiválasztott teremtményekkel, akik azonnal el is fordulnak. Eztán az ellenséges varázsló megpróbálhatja saját, el nem fordított teremtményeivel feltartóztatni a támadókat. Ha valakit nem tartóztat fel, az megsebzi a varázslót. Egész egyszerűen hangzik, nemde? Nem kell aggódni, játék közben már korántsem fog annak tűnni.



A képen látható pakli kipróbálását senkinek sem ajánlom, elvégre épeszű ember nem játszik három színnel

Teremtményt csakis saját körödben idézhetsz le, és annak is csak a fő fázisában (Main Phase).

Artifact illetve **Artifact Creature**: ereklye illetve eleven ereklye. Az ereklyék a teremtményekhez hasonlóan a páston maradnak, s kifejtik hatásukat. Az eleven ereklyék minden szempontból úgy viselkednek, mint a teremtmények, viszont színtelen lapnak számítanak.

Leidézésükre ugyanaz vonatkozik, mint a teremtményekre.

Sorcery: a ritusok már más lapra tartoznak, mivel hatásukat csak egyszer fejtik ki, s az csakis az adott pillanatban él. Csakis saját körünk fő fázisaiban használhatjuk őket, s ezután rögtön a dobott lapok közé (tehát a temetőbe) kerülnek.

Instant illetve **Interrupt**: varázsige illetve rögtönzés, fő erényük hogy bármikor, akár ellenfelünk körében is leidézhetőek. Ettől eltekintve a rítusoknál leírtak szerint viselkednek. A rögtönzéseknek van még egy igen hálás tulajdonsága: ezekkel megelőzhetjük az ellenfél varázslatait. Például ha a gaz ellen egy tűzlabdát akarna egyik teremtményünkbe lőni, egy megfelelő rögtönzéssel még időben semlegesíthetjük a varázslatot.

Enchant illetve **Enchantment**: ráolvasás illetve általános ráolvasás. Minden ráolvasással egy páston maradó, azaz permanens lapot ruházhatunk fel előnyös (vagy épp hátrányos) tulajdonságokkal (például megnövelhetjük velük egy teremtmény erejét). Addig maradnak a páston amíg a "gazdalap" is ott tartózkodik, eztán a temetőbe kerülnek.

Sajnos őket is csak saját körünk már sokat emlegetett fő fázisában lehet leidézni.

Hát, hirtelenjében ennyit tudtam összeszedni a Magic: The Gathering-ről. Illetve összeszedni többet is össze tudtam volna, csakhát a fojtogató helyhiány meg egyebek... Akinek neadj'Isten felkeltette volna érdeklődését a játék, de a fentiek alapján még nem teljesen világos irányítása, annak a kézikönyv illetve a Tutorial névre hallgató igen profin megcsinált oktatóprogram tanulmányozását javaslom. Ez utóbbi különösen szórakoztató dolog, egy fehér és fekete varázsló szórakoztatja egymást (Spy vs. Spy feeling...) – teljesen digitalizált környezetben.

Nekem egyébként nagyon tetszik a játék, bár ezt eddigi ömlengéseimből nem nehéz kitalálni. Tartok tőle, hogy jópáran kissé körülményesnek és ódivatúnak fogják tartani irányítási rendszerét, a komplikált szabályokról nem is beszélve. Aki viszont szereti a valódi kihívást jelentő játékokat, s nem riad vissza szörnyállományának végletekig való kihasználásától, annak csak ajánlani tudom a Magic: The Gathering-et.

T.J.

magic the gathering — Kiadja: Microprose

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

486DX100, 16MB RAM, WIN95, 4xCD, SVGA

✓ Kiváló adaptációja egy kiváló játéknak • alapos szabálykönyv

✗ Néha gond van az üzembiztonsággal

92%

The Wizardry Adventure



A Wizardry sorozat eddigi részei sok szerepjátékos szívét megdobogtatták már, feledhetetlen órákat szereztek és szereznek még mindig a stílus kedvelőinek. A sorozat hírnevét elképesztő mérete, összetett, változatos feladatai és csodás varázslatai alapozták meg. Ne riasszon el senkit a Nemesistől, ha azt mondom, hogy ez egészen más: az eddigi részekhez nem hasonlítható, fantasztikus kivitelezésű, remekbe szabott szerepjáték – vagy inkább kaland – született a Sir-tech keze alatt. A Nemesisben a látványon és a kalandelemeken van a hangsúly. Ennek ismeretében nem is meglepő az 5 CD-s méret.

A program felépítésén már a kezdet kezdetén igen meglepődhetnek a Wizardry-rajongók, hisz ezúttal csak egy szem emberkét irányítunk. Sajnos jelentős mértékben változott a varázslás is, gyakorlatilag használhatatlan lett, édeskevés mana jut egy tisztességes varázs elsütésére, s amíg elsül, addig porba hullhat a fejünk. A négy szférához 4-4 varázslat tartozik, így összesen 16 van a játékban, ami még köztünk szólva sem valami sok. Látványos varázsolgatásra senki ne számítson. A szörnyek és csaták száma miatt is elhúzhatják a szájukat a szerepjátékosok. Csak elvétve találkozhatunk vérmes szörnyekkel, sőt, akadnak olyan labirintusok, ahol egyáltalán nem fordulnak elő. Néha meg túl erős szörnyekkel kell harcba szállni: ha sikerülne is porba tipornunk őket, akkor is szükségünk lesz összes varázsitalunkra és szerény varázstudományunkra a regenerálódáshoz. Hiányoznak a jó kis csaták, amikor 4-5-6 kiéhezett gonosztevőt kell sorban kardélre hánynunk. A kalandorok számára azonban igazi gyöngyszem a játék: jópofa küldetéseket kell teljesíteni, fantasztikus környezetben. Egyszóval: ez a program inkább a kalandorok szívét fogja megdobogtatni. Engem hangulatában és felépítésében leginkább a Stonekeepre emlékeztet a játék.



Ébreszd fel a halottakat!

Nem hiszem, hogy érdemes a kezelésről sokat beszélni: alul látható az iránytű; egy könyv, melybe a kalandok feljegyzése történik; a kard, mely a harckészültséget jelzi; valamint az emberünk képe, ahol gyorsan felfegyverezhetjük. Innen jobbra az övünkbe lévő 4 tárgy látható, és egy díszcsat, aminek segítségével a tárgylistába csöppenhetünk. Itt a pajzs jelzi védettségünket, a More ponttal a többi tárgyhelyre kapcsolhatunk, az Infoval emberünk adatait kérhetjük le, a Donenal pedig visszatérünk a játékképernyőre. Ami érdekes, az a képernyő tetején lévő 8 varázsikon: mindegyiknek van egy támadó és egy védő funkciója. Ez attól függ, hogy az emberkéd képére sütöd-e el, vagy az ellenségre. Fontos, hogy varázsláshoz az egyik kezedben kell lennie a talizmánnak. A varázslat ereje attól függ, mennyi idő telik el a két egérkattintás között – ez persze a felhasznált mana mennyiségére is hatással van. Még hátra van a jobb felső sarokban található Options gomb, amivel a szokásos mentés/töltés és a beállítások menüjébe csöppenhetünk. Ennek felderítését a játékosra bízom, én belekezdek a leírásba.



Olykor démoni erők ellen is harcba kell szállni

A FALUCSKA

Barátunk a falu melletti kiserdőben pihent, amikor egy sárkánydémon a semmiből lecsapott rá és a magasba ragadta. Óriási szerencséje volt a fiúnak, mert a közeli patakon épp kikötéshez készülődött egy öreg varázsló, aki varázsbotjával leszedte a gonosz teremtményt, és a fiú nagy puffanással visszatért a földre. Persze ennél többről van szó: nem véletlen, hogy pont EZT a srácot kapta el AZ a teremtmény – felmenőinek köszönhetően ugyanis ő a kiválasztott, aki képes összegyűjteni a hét talizmánt, melyek veszélyt jelentenek az egész Univerzumra.

Miután a varázsló meggyógyít, nézzünk le a varázskamrába, ahol megismerhetjük a négy varázsszférát (Levegő, Tűz, Víz, Föld sorrendben menjünk a falakhoz). Ezután menjünk fel, nyissuk ki a szekrényt, ahol gyógyitalt és egy üres üveget találunk. Kifelé jövet a házból Rianba, a varázslóba ütközünk, aki átadja első varázslatunkat: a köd/gyógy varázst.

A kút körül találunk egy kart. Csináltassuk meg a kováccsal, s ha már úgyis erre jártunk, emeljük el a rozsdás kardot.

Keressük meg az olajat, majd térjünk be a falucska kocsmájába. Mivel a démonoknak és sárkányoknak köszönhetően alig maradt néhány lélek a városban, kiszolgálás sincs, így a mai fröccs úszott – sebaj, kárpótoljuk magunkat a tőrrel és menjünk fel a padlásszobába, ahol egy bőrruhát találunk. Mielőtt távoznánk a faluból, nézzünk be a kovácshoz, s ha kész a kar, szereljük a kútra, olajozzuk be, és húzzuk fel a vedret, amiben egy kulcs van.



Vallásos áhitat

A FALU MENTI ERDŐ

A Harganikhoz egyelőre nem lehet lemenni: egy fa állja el az utunkat. Nem sokáig, mert hamarosan természetes módon átadjuk a fát az enyészetnek. A földről szedjük fel a bogarakat és tegyük be az üvegcsébe. Amikor a mocsaras részhez érünk, kapaszkodjunk az ágba, majd keressünk egy kerülő utat az erdőn át. A forrásnál túrjunk bele a hűs vízbe és emeljük ki a vésett követ. Akik szeretik az izgalmakat, azok álldogáljanak a hídon egy picit, hátha összeomlik. A romok közt egy rozsdás kulcs rejtőzik, amit tessék eltenni! Most vissza a fához, s szórjuk rá a bogarakat az üvegből. Az eredmény nem marad el: a fát pillanatok alatt felzabálják. Egy Hargani üdvözöl a fán túlról, és második varázslatunkat tanuljuk meg tőle: mérgezés/felfrissítés. Adjuk át neki a vésett követ, ami kulcs a Hargani-birodalomhoz. Másszunk le.

VENDÉGSÉGBEN A HARGANIKNÁL 1.

Rögtön a pálya elején találunk egy rozsdás kardot, amit érdemes eltenni, mert ezek törékenyek. Az első jobbos ajtó mögött néhány szekrény sorakozik, tartalmuk egy emeráld pálca, mellyel gyógyíthatjuk magunkat, és néhány bőrcucc. Szintén ebben a szobában, egyik ágyban egy ékszer található. Térjünk vissza a folyosóra és a következő balos ajtón irány be. A szemközti mosdóban néhány álkulcskészletre tehetünk szert. Ha a mosdó előtt elfordulunk, a könyvtárba jutunk. Szedjünk össze mindent (a földről és a könyvespolcokról), amit lehet, a keleti falon lévő polcon keressük meg a varázstekercset: tűzvihar/frissítés. Ugyanazon a falon van egy doboz, amit ha kinyitunk, az intelligencia gombjára lelünk. Az északi falon található vörös könyv egy járatot nyit meg, ami mögött tüskés falú szoba fogad, s a tüskék minden lépésre közelednek. Mielőtt felnyársaljuk magunkat, ugorjunk be a bal oldali gödörbe, majd másszunk ki a túlsó oldalon. Menjünk a jobb oldali 2. gödörhöz, ugorjunk bele és másszunk ki a túlsó felén, majd jöhet a jobb oldali 3. gödör. Az utolsó gödör a bal oldali, a kijárat előtt. Ajánlatos a térképet nézni minden lépés után, mert igen könnyű elkeveredni.

Most egy elég érdekes hely következik: vizsgáljuk meg a liftek (vagy mik) tetejét, és ahol van egy kis hézag, az alá álljunk be. Különben menthetetlenül összelapulunk. Ezt a mókát még el kell játszani egyszer vagy kétszer, hogy a kijárathoz jussunk. Nem is egy, hanem

kettő jelenik meg: az egyik mögött értékes ajándéktárgyak várnak (gyógyital, páncél), a másik mögött pedig egy fa, amiről az élő kulcs emelhető le (mintha egy ócska kard is lenne itt). A kulccsal rohanjunk a főfolyosó végéhez és nyissunk ajtót a 2. szintre. Mielőtt lejjebb merészkednénk, érdemes bejárni a főfolyosóról nyíló két szobát: egyik mögött számszeríj, tegez, nyilak és egy ócska kard található. A másik szobában ágyak vannak, némelyikben ékszerek lapulnak.

...nesis
Varázslatos

2. SZINT

A szörnyektől el kell szedni a hosszú kardot. Az legalább nem törik. Első dolgunk rögtön a bejárat után az legyen, hogy egy tűzvarázzsal felolvasztjuk a jeget, s felvesszük a pajzsot. A tűzlabdák úgy viselkednek, mint a tűzvihar varázs. A nagyteremben kattintsunk a tükörre, s válaszoljunk a találós kérdésre (It is nothing, yet we call it by name: Sky; Knocking on our chamber door: Time; It is born in the sky: Rain; Provider of life has none itself: Earth; Reaches for the sun but never leaves the earth: Tree). A jó felelet


Íme egy egész valósághű ray-trace falu

jutalma a kreativitás gömbje, s még egy üvegszilánkra is szert tehetünk (ez fontos). A zárt ajtókat nyissuk ki álkulccsal. Először is irány a fa, ahonnan írjuk le a rúnajeleket. A másik szobában egy szobor áll, két rejtekkel az oldalán. Egyikben szénpor van, ami megvakítja az ellenfeleket, a másikban egy levél. A többi szobát járjuk végig a páncélért, nyílvesszőért. A konyhában a gyógyital mellett titkos rejtek is van! Az ebédlőben találunk egy könyvet, azt helyezzük a hátsó helységben a könyvespolc megfelelő helyére. A megjelenő tárcsán a fáról lejegyzett jelek segítségével mehetünk át.

3. SZINT

Nehéz pontos leírást adni ehhez a csatornarendszerhez. Vizsgáljuk át a hordókat, és ha pióca mar, keressük meg a sóval teli hordót, az hatástalanítja. Ha ügyesek vagyunk, ékkövekre, pénzre, buzogányra, egy kapcsolókarra, Amber pálcára (tűzvarázs), gyógyitalokra teszünk szert. Ha kapcsolót találunk a falon, helyezzük bele kart, és húzzuk le. Így kiszabadulnak a Hargani rabok a cellából. A cellában vegyük fel a csontot és beszélgessünk el a beteg Harganival. A beszéd gömbjét adja át nekünk és egy papírdarabot, ami egyik könyvünkből hiányzik. Valahol a csatorna mélyén barátságtalan koponya hever átszúrva egy klassz karddal. Vizsgáljuk meg közelebbről, s helyezzük a beszéd gömbjét a szájába, az intelligencia gömbjét a bal szemébe, a kreativitásét pedig a jobba. Most már a mienk lehet a kard, de csak úgy vegyük kézbe, ha fegyver, pajzs, amulett nincs a másik a kezünkben! A szint végén néhány hatalmas csattogó protkó fogad, amiket a csonttal támaszthatunk ki. A szint legvégén egy csúnya fiú fogad, akin csak a pusztítás kardja sebez (ezt csórtuk a koponyától). Végül vegyük ki az erő talizmánját a varázslattal védett rejtekből a tükördarab segítségével. Az egyik helyen illúziófal van, ott sétáljunk ki.


Hősünket kemény pixelekből faragták

A CSATORNARENDSZER

A karakterszámlálót látva, azt hiszem jobb lesz ezentúl csak a szintek rázós feladatait ismertetni...

A létrán álljunk meg félúton, s térjünk be a csatornába. Az elpusztított dögöktől vegyünk kölcsön egy témpajzsot! Sok minden nincs itt, a délkeleti részen található némi gyógylé és egy ajtó (gomb nyitja), amin keresztül átmehetünk a másik részbe. Mászkáljunk itt egy darabig, s ha rátalálunk egy levegőszimbólumra a fa-


A természet lágy öle

lon, kattintsunk rá. A benti teremben jegyezzük meg a gőzöcskék színét (kék, sárga, kék, piros, piros). Található még két titkos szoba, amikben gyógyitalt, egy rubin pálcát (tűzvarázs) és a vakítás/szuperharc varázst találjuk.


Mondja valaki, hogy nem felhasználóbarát a tárgylista!

Menjünk vissza az első rendszerbe, s irány az északi terem. Kattintsunk a zöldesen fénylő padlóra, ahonnan emelvény tűnik elő, s a Sérthetetlenség talizmánját kiemelhetjük belőle a hátsó falon keresztül (!!!). Errefelé van egy tigriskarom és egy jegyzet Riantól (ő mentett meg a játék elején) Jaranhoz (aki híres varázsló). Az ajtón bejutni az imént szerzett színkódokkal lehet.

JARAN, A CSODÁLATOS VARÁZSLÓ

Ismét a szabad ég alatt! Vegyük fel a kürtöt (őrizzük is meg!), majd menjünk a toronyba. Derítsük fel a szintet, a kertben vegyük fel a halott pillangót és helyezzük a folyosón lévő gyűjteménybe. Jutalmunk egy darázskulcs. A darazsas ajtót lehet kinyitni vele, s mögötte a következő szint fogad. A fürdőben, a szekrényben egy ametiszt gömbre és némi gyógylére lelünk (előbbi segíti a manatöltődést). Keressük meg Jarant, aki sokat mesél Nithosról, ahol a hatalomra éhes varázslók a hét talizmán segítségével megpróbálták megnyitni a kaput a végtelen energia dimenziójába. A kulcsot szedjük fel a földről és a felső szinten lévő íróasztalt nyissuk ki vele. Itt a jégvihar/méregelenítés varázstekercsre lelünk. Valahol errefelé található egy törött tábladarab, amit feltétlenül tegyünk el. Menjünk a gondolakikötőbe, szálljunk be és fújjunk a kürtbe. A másik oldalon egy barlang fogad, mely a Venimore Marshra visz. Itt hadakozzunk két növénnyel, s tegyük el levágott csápjaikat. Mivel mérgezőek, menjünk vissza Jaran fürdőszobájába és áztassuk be őket a mosdóba, ahol méregtelenednek. Süssük el magunkra a méregtelenítés varázst, kössük össze a két csápot, majd menjünk vissza a Venimore Marshra, ahonnan egyenes út vezet a faluba.

ISMÉT A FALUCSKÁBAN

A kovács egyik értékes ékszerünkért hajlandó odaadni remek kardját. Adjuk neki az ócska kulcsot is, majd nézzünk el a kocs-


A vas magától izzik, ha ő áll az üllő mögé...

mába, ahol a részeg Taz panaszolja, hogy barátját, a sírásót elragadták a túlvilági erők. A papnak adjuk oda a pusztítás kardját, hogy űzze el az átkot róla (aki nem tapasztalta eddig: a kard néha fellázad gazdája ellen...), és segítségül adjuk át az Armory Anthologia könyvet is, hogy azonosítani tudja a kard átkát. Érdemes adakozni, mert életerőnket növeli áldása. Nem árt császkálni egy kicsit, amíg elkészül a kulcs és a kard (ha valakinek szüksége van rá), mert igen sokára látjuk viszont a falucskát. Ha készen állunk az egyik leghosszabb útra, irány a Venimore Marsh, azon belül is a torony. A lezárt csapóajtót a kútból felhúzott kulccsal lehet kinyitni. Rögtön jobbra van egy zárt ajtó, melyet a Jarantól elhozott tábladarabbal kombinálva lehet kinyitni. Ezt követően nyomjuk le a bal, jobb, alsó, felső gombot, és máris bejutunk. A festményen látható leány bosszút akar állni a minotauruszon, s ehhez ajánlja fel a görbe kardot. Ugyancsak ebben a teremben található egy páncéling, a szekrényben varázslöttyök és a Jade pálca, mellyel homokvihar kelthető. E szint lényege a labirintus, mely a minotauruszhoz vezet. Belépve az első ajtón a következőképpen haladjunk: bal, jobb, bal, jobb, egyenes, jobb, bal. A minotauruszt csak a görbe karddal lehet megölni! Halála után felvehetjük az ostorát, majd a csápokból készített kötél segítségével ereszkedjünk le. Keressük meg a kijáratot a tűzbarlangból. A gombabarlangban kellemetlen meglepetések érhetnek, gyorsítsunk – két teljesítményjavító cucc található ezen a pályán – és lépjünk le az elhagyatott kastélyba.


Veszett földrengés közepette emelkedik ki a kalandjáték gyakori mellékszereplője

AZ ELHAGYATOTT KASTÉLY ÉS EGYÉB ÉRDEKES HELYEK

Először is gyűjtsünk be egy kődarabkát és a második kaput támasszuk ki, hogy ne zuhanjon le. Ha ránk esik egy háló, vágjuk ki magunkat szorult helyzetünkből! A kőtörmelék között van egy varázstekercs a homokvihar/varázsvédelemre. Ha meghúzzuk


Nem büdös a lehelete?

a láncok egyikét, leszakad a plafon egy része, s felvehető egy deszka. Egy páncél is hever itt valahol. Másszunk fel a létrán, s a lyuk felett lógó láncot hosszabbítsuk meg a hálóból származó kötéllel, s lendüljünk át a túl-oldalra. Irány a következő emelet. Mindenek előtt kapjuk fel az ollót, és vágjuk el a másik asztalon álló gyertya lángját (sajátos tűzoltó módszer...), majd döntsük fel az asztalt és olvassuk el a rúnás könyvet. A legfelső emeleten lakik Zelana, aki igen durván üdvözöl, de mielőtt kiadnánk lelkünket, rájön, kik vagyunk. Vegyük magunkhoz a vérkő köpenyt, az ezüstpálcát (élőhalottak ellen) és a szélvihar/pajzs varázslatot. Menjünk vissza az első szintre, ahol megkapjuk a robbanás talizmánját és egy sárkánypikkelyt. A pikkellyel a gombabarlang másik kijárata nyitható, ami Ystalin sárkány barlangjába vezet. A barlangba jutáshoz süssünk el egy szélvihar varázst, s a szél hátán repüljünk oda. A rajzasztal felett egyik tekercsben egy biztosíték található, a többi szerkentyű egy fali polcban található meg. Szükség lesz rájuk, mivel elektromos ajtó vezet a barlang további termeibe, s ehhez össze kell szerelni a elektromos egységet. Ennek megoldása legyen a ti feladatotok. A további termekben lehetőleg ne nyúljunk semmihez, hiába csábít a sok ékszer, arany. A következő ajtót logikai feladvány védi, s ha hibázunk újabbat kapunk, így előbb-utóbb azért csak sikerül megfejteni. Az utolsó terembe találkozunk a sárkánnyal, aki elvisz Nitherába.


Jelen esetben, úgy vélem, éppen vesztésre állunk

NITHERA, AHONNAN AZ AMULETTEK SZÁRMAZNAK

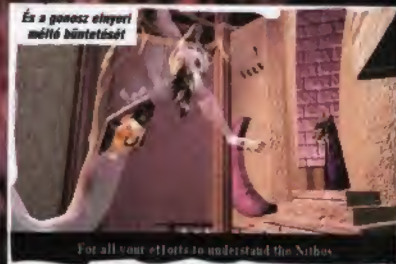
Ystalin búcsúzóul nekünk adja a Baziliszkusz talizmánt és egy remek páncélt. A kertben kezdődnek a kalandok, itt egy üveg lámpaolajra, egy kétkezes kardra és egy szextánsra lelünk. Az egyik fáklyatartó hamis, meghúzva bejutunk az épületbe. A szőnyegre NE lépjünk rá! Az északi falon egy rejtek mögött van három kapcsoló, a felsőt kapcsoljuk le, majd hagyjuk el a helyiséget a jobb oldali ajtón át. A könyvtárba kerülve, az első balos ajtó mögül vegyük fel az ásót, az ebédlőből a tűzpiszkálót. A keleti falon húzzuk meg a fáklyatartót a tűzpiszkálóval, mire egy titkos helységbe kerülünk. A kések között jó időzítéssel juthatunk át, a gömbre kattintással lehet kikapcsolni őket. Itt néhány löttyöt és egy átjárót találunk a másik szobába (csak akkor lesz nyitva, ha a következő kutas feladatot elvégeztük). Keressük meg a kutat, és a körülötte lévő három flaskát tegyük a következő sorrendbe a kút előtt lévő oszlopokra: legkisebb jobbra, középső félig töltve balra, a legnagyobbat teletöltve középre. Keressük meg a medencét, s ússzunk le a víz alatti üreghez, melyet az ásóval kibontva egy maszkhoz jutunk. A könyvtárszobában a rossz létrát a lámpaolajjal olajozzuk be. Rengeteg érdekes olvasmány van itt, valamint egy titkos helység, mely az egyik lámpa meghúzásával válik láthatóvá.

Menjünk visz-sza a szőnyeges terembe, s menjünk ki a bal oldali ajtón. A rejtek mögötti felső kapcsolót átkapcsoltuk, szabad lesz az út. Az emblémás ajtót vagy a régi kulcs-csal vagy egy homokvihar varázzsal tudjuk kinyitni; mögötte egy hamis könyvben az energia talizmánjára lelünk. Az eltorlaszolt ajtót ássuk ki a lapáttal, a kör alakú teremben vegyük fel a gyógy-talizmánt, majd menjünk ki a szélhajóig. Egy sárkánnyal kell végezni, majd a hajóba behelyezni az iránytűt és irány a gondola állomás.

A TEMETŐ ÉS A VÉGJÁTÉK

A sírkamra elején vegyük fel a feszítővasat, amivel a zárt kriptákat lehet feltörni. Mindet törjük fel, és rámoljuk ki őket! Itt található meg a paralizálás/védelem varázstekercs, ékszerek (a pap növeli erőnket értük), valamint Seldin testamentuma, melyben szeretné ha csontjai a kriptájába kerüljenek. Egy helyen omladozik a fal, itt törjük be. Tas zombiját üssük le, s máris megvan az utolsó talizmán. Aki eleget akar tenni Seldin akaratának az keresse meg a csontjait.

Bizony, elérkeztünk a végéhez – irány Jaran kastélya, s az íróasztalon lévő rúna táblán nyomjuk be a következő jeleket: 14., 5., 23., 7., 13., 10., 12. A csontvázsárkány most már leenged bennünket az alsó szintre, ahol egy kardot találhatunk



És a gonosz elnyeri méltó büntetését

és a kapu kulcsát. A kulccsal lépjünk be az utolsó helyszínre, ahol sok mindenre fény derül...

Ha könnyedén szeretnél nyerni, belépés előtt használd a Baziliszkusz talizmánt! Ha harcolni akarsz, először varázsolj, csak után nyúlj a kardodhoz.

Koronczai Gáspár

nemesis — Kiadja: Sir-Tech

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486 66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Egyszerű kezelés • hosszú történet • kiváló hangulat
✗ kevés varzslat • kevés szörny, és azok is túl erősek

83%

LÉGIVESZÉLY!

BLACKDAWN

A harci helikopterek csodálói most egy egészen kiváló programmal gyarapíthatják PlayStationös gyűjteményüket. Képzeljétek el a Thunderhawk 2-t az Agile Warriorral keresztezve, és máris megkapjátok, mire számíthattok a Black Dawnban. Sivatagos, havas, vagy épp szigetekre szabdalt tájak fölött repkedhettek, melyeken kedvetekre vandálkodhattok, épületeket robbantgathattok, fákat gyújthattok fel. A robbanásokat remek fényeffektusok követik, bevillannak a házak falai, de még a helikopter műszerfalán is jól látható, ha valami égő tárgy mellett haladtok el. A grafika tehát jobb, mint a Thunderhawk 2-ben, ráadásul a képernyő update se olyan gyenge, noha itt is alkalmazták a szokásos köd effektust. A játékmenet egy az egyben az Agile Warriorból lett kimásolva: a hadműveletek célpontokra vannak felosztva, ezeket kell sorban teljesítenünk, üzemanyagot és fegyverzetet pedig az ellenségtől zsákmányolhatunk.

A játék a jövő évben, 1998-ban játszódik. Mint az ilyen játékoktól már megszokhattuk, egy titkos szervezet pilótáját alakítjuk, akivel az amerikai kormány nem hivatalos hadműveleteit kell végrehajtanunk különféle terrorszervezetek és drogkartellek ellen. Munkánkhoz egy AH-69 Mohawk helikopter bocsájtanak a rendelkezésünkre, aminek képességeit az introban rögtön meg is csodálhatjuk. Bár a "csodálhatjuk" kifejezés egy kicsit túlzás, hiszen láthattunk már ennél szebb intro animációt. Furcsa például, hogy egy tank tornya úgy repül a levegőbe, hogy közben a harckocsi teste meg se moccan...

Meggyőződésem, hogy az a jól irányítható akciójáték, amelyiknél nem kell elővennem a kézikönyvet. A Black Dawn szerencsére ilyen, és ez nem csak azért van, mert a töltés alatt kiírja az egész billentyűzetkiosztást. Az alapkiosztás szerintem jobb nem is lehetne, de akinek nem tetszik, az az Options menüben még három másik lehetőség közül válogathat, köztük – külön az Agile Warrior rajongók számára – egy Agile Mode közül is. A helikoptert kétféle üzemmódban is vezethetjük: egyrészt hagyományosan (a magasságot külön szabályozva), másrészt (a pause menüben a Fly Mode-ot bekapcsolva) úgy, mintha egy repülőgépet vezetnénk. Négyféle külső-belső nézőpont közül választhatunk, valamint a belső nézetben még ki is tekinthetünk két oldalra.

Az Agile Warrior annak idején nekem leginkább a repülők abszolút irreális mozgatása miatt nem tetszett, és egy kissé nehézkesnek találtam a térképezési rendszert is. A Virgin munkatársai hasonló visszajelzéseket kaphattak, mivel a Black Dawn helikopterei már nagyon frankón vannak mozgatva, a képernyő, és a HUD pedig első pillantásra teljesen jól áttekinthető. A jobb alsó sarokban láthatjuk a térképet, ezen apró pontok jelölik az éppen aktuális elsődleges célpontokat, a helyzetünket pedig egy nyíl jelképezi. A térkép segítségével tájékozódhatunk, a közvetlenül ránk leselkedő veszélyeket a bal oldali radar mutatja. A magasság és sebességmérőnek sok jelentősége nincs, hiszen jól érzékelhető mindkét dolog a kijelzők nélkül is, a legfelül látható kis panelre viszont annál több figyelmet kell fordítanunk. Itt látható a páncélzatunk, az üzemanyagtartály állapota, továbbá az, hogy milyen speciális fegyver van éppen használatban. Ezek lehetnek különböző rakéták, napalm, esetleg atombomba. Ilyen fegyvereket az ellenségtől zsákmányolhatunk, de játék közben felvehetünk géppuskánkat módosító ikonokat is; a háromszoros géppuska például már bivalyerős, bár elég lassú. Némelyik ellenféltől egy ún. Wingman ikont vehetünk el, amivel egy igen hasznos segítőtársat hívhatunk, aki hathatósan irtja majd körülöttünk az ellent.

Összesen hét fajta terepen kell helyt állnunk, ezeken a célpontok legtöbbször négy csoportra vannak osztva. Nem mindig csak támadó feladatokat kapunk, objektumok védelmezése, és túszok kimentése is elmaradhatatlan része az akcióknak. A küldetések persze egyre nehezebbek: kezdetben még csak radarállomásokat, ágyúkat kell elpusztítanunk, a végén meg már szinte mindenhonnan SAM állások "köpködik" felénk a hőkövetős rakétáikat. Ezek a legkegyetlenebb eszközök az ellenség kezében: ha meghalljuk, hogy "SAM launched", már csak egy dolgot tehetünk: menekülünk. Sajnos itt egy negatívumot kell megemlítenem: mivel a terep nem túl nagy, menekülés közben gyakran az a kellemetlen élmény érhet minket, hogy a térkép szélénél nem enged tovább minket a gép, és sarokba szorulva tehetetlenül nézzük, amint szépen belénk csapódik a rakéta...

Az intelligensen mozgatott ellenfeleken kívül, a program egyik legfőbb erőssége, hogy ezúttal nem kell Rambot játszva egyedül nekirontanunk az ellenségnek. Szövetséges tankok és helikopterek egyengetik az utunkat, akik aktívan részt vesznek a csatában. Egyébként igen hasznos dolog, hogy a SAM-ek őket nem fogják be, ám az már kellemetlenebb, hogy mi viszont kilőhetjük őket. Igaz, néha ez segítségünkre lehet, mivel jobb híján tőlük is zsákmányolhatunk üzemanyagot. Vigyázat, ha "merő véletlenségből" kettőt is kinyírunk, az összes többi barát hirtelen ellenünk fordul. Ilyenkor meneküljünk távolra, mert később visszatérve hamar megbocsájtanak. A gépek realisztikus mozgatásán kívül az eszméletlenül eltalált hangeffektek adják a játék fantasztikus hangulatát. A rotor csattogva szeli a levegőt, süvítenek a lövedékek, a túszok beszálláskor kiabálnak, hogy húzzuk már el a csíkot. A zenék pedig igazi Rambos hangulatot kölcsönöznek a játéknak: az embernek kedve lenne tőlük berepülni az ellenség kereszttüzébe, és halomra lőni mindent... Ezt azonban inkább ne tegyük, mert csak az lenne az eredménye, hogy pár másodperc leforgása alatt füstölgő ronccsá változtatjuk a gépünket. A játékban alapvető taktikai elem a türelem és a módszeresség. Nem lehet rögtön nekirontani a célobjektumoknak, előbb meg kell tisztítani a környező terepet. A viszonylag kevés küldetés ellenére ne számítson senki rövid játékmenetre: egy-egy csata akár húsz percig is elhúzódhat, és ebben még nincs benne a kb. ötvenszer ennyi időt kitevő sikertelen próbálkozások. Csüggedni viszont nem érdemes, hiszen minden sikeres hadművelet után pályakódot kapunk.

V.Z.


Az ellenség kiirtása nélkül kockázatos a túszokat felvenni


Nagy a sürgés-forgás a Central Park légterében


A robbanások fénnyel borítják be az éjszakai terepet


Hajóinkat több tucat helikoptertől kell megvédelmeznünk

blackdawn — Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE	BONA

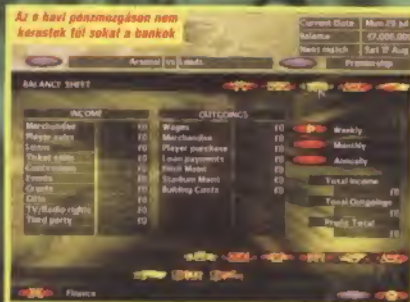
PLAYSTATION

✓ Kézhez álló irányítás
• remek hangeffektek
✗ A körítés túl puritán, néhány animáció azért elkelt volna

83%

FIFA SOCCER MANAGER

Az Electronic Arts EA Sports divíziójának neve mára szinte egybeforrt a kiváló sportjátékok fogalmával. Aki már látta valamelyik programjukat, azután minden más játékot egy kicsit szürkébbnek, fakóbbnak talál. Mára több tucat nagyszerű játék öregbíti a hírnevüket. Egyik legnevesebb sorozatuk a FIFA Soccer, mely most elérkezett a legújabb „részéhez". No persze nem szerves folytatásról van szó, hiszen a FIFA'97 csak alig pár hónapja jelent meg – most egy kicsit más vizekre eveztek az EA-fiúk. A program nevéből egyenesen következik az eltérés mibenléte: FIFA Soccer Manager.



Az e havi pénzmozgáson nem kerestek túl sokat a bankok

A Championship Manager 2 (95 vége) óta talán nem jelent meg igazán színvonalas focimanager program. A Sensible Soccer új változatában és a karácsony előtt megjelent Complete Onside Soccerben tetszeleghettünk ugyan edzői szerepkörben is – de a Sensi inkább játékra való, az Onside pedig egy eléggé félresikerült próbálkozás volt. Jól érezték az EA programozói, hogy ideje lenne betölteni az itt kínálkozó űrt. Nézzük, mire számíthatunk:

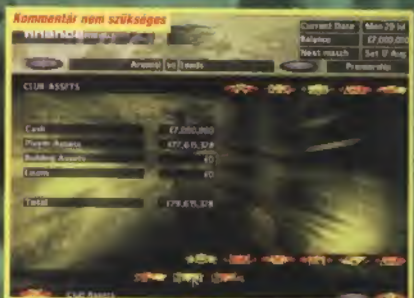
Hat nyelven játszhatunk, ami eleve jó dolog, bár mivel nem találtam a magyart, kénytelen voltam az angolnál maradni. Az irányítható klubok száma elég magas – bár a hozzám hasonló magas igényű menedzserjelöltek számára nem kielégítő. Csapatunk az angol első-, másod-, harmad- és negyed(!)osztályból, a német 1. és 2. a Bundesligából, a francia első és második vonalból, az olasz serie A és B, valamint a skót bajnokságokból kerülhetnek ki. Ez valóban sok, de én azért igen-csak hiányolom a spanyol, a portugál és a holland csapatokat – legalább az első osztályaikat rakták volna bele – hiszen ezek a csapatok mind-mind meghatározó erőt jelentenek a mai európai futballban. Nem hiszem, hogy az angol negyedik vonalban szereplő Barnet 200 drukkeréből többen vásárolnák meg a programot, mint mondjuk a Barca és a Real közel negyedmilliós táborából – na mindegy, szeretettel várunk egy olyan programot is, amiben végre az összes európai nagycsapatot lehet majd irányítani (a kis kelet-európaiakról meg még reménykedni sem nagyon merünk...). Ugyan sokan szerepelnek közülük a játékban, de még egyszer hangsúlyozom, nem irányíthatjuk őket. Ennyit az itteni negatívumokról, most jöjjenek a kellemesebb dolgok: ami adatot a játékban szereplő klubokról összegyűjtöttek, az viszont rendkívül valósághű. A legfrissebb játékosszerzemények is benne vannak és ez nagyon jó hír! Ez a pontosság nemcsak a csapatra, hanem a hozzájuk kapcsolódó létesítményekre is igaz: a stadionok persze nem fotorealisztikusak, mindenesetre az alakjuk és a befogadóképességük száma szinte teljesen megegyezik az eredetivel. Természetesen bővíthetők, így jó szereplés esetén a befolyt pénzösszeg függvényében bármelyik csapatnak összehozhatunk egy Bernabeuhoz hasonló poklot, ahol az ellenfél játékosai több, mint 100.000 ellenséges pillantás kereszttüzében próbálnak valami eredményt elérni. A stadionbővítés az egyik legnagyszerűbben kidolgozott része a programnak.



Épül-szépül már a leendő bajnok új stadionja

A managerprogramok sajátossága a rengeteg statisztikai adat, itt is mindent megtudhatunk úgy a játékosokról, mint a csapatokról. Az EA kiváló "dizájnerei" itt is működésbe léptek: minden adat megjeleníthető számszerűen és grafikusan is.

Egy kis számszerű ömlengés a játékosokról: a játékban szereplő 7500 (!) játékos 29 (!) különböző tulajdonsággal rendelkezik, melyek között olyanok is helyt kaptak a szokásos alapskilleken kívül, mint a vezetői rátermettség, stb. A játékosvásárlást is jól megcsinálták – egyébként a már ismert módszer érvényesül, akire van pénzed azt megveszed, akire nincs, azt nem. A nemzeti bajnokságokon kívül indulhatunk az összes európai kupában is, és itt végre normális rendszerben. Mindezek gyönyörűen megdizájnolt menük alatt láthatók, rendkívül könnyű kezeléssel párosítva, tényleg látványosan.



Kommentár nem szükséges

Most jön a feketeleves: maguk a meccsek. Ilyen stílusú játékban még nem nagyon találkoztam ehhez hasonló grafikai kidolgozással. Az egész mérkőzést páholyból követhetjük, több kameraállásból, ezzel tehát nincs gond. Az animációkhoz David Ginolát kérték fel motion capture technikai megvalósítás keretében – tudjátok, ráaggatnak mindenféle kis kütyüket meg drótokat és míg ő dekázgat, a gép követi és eltárolja a mozgást. Szegény biztosan túl hosszú ideje ült a Newcastle kispadján, mert a meccs közben látható jelenetek engem a magyar másodosztályban látható köztudottan brilliáns és gyors megoldásokra emlékeztettek, miközben a játékosok a belüket kihajtják a pályán. A lehetetlen szituációk csak fokozták a gyomrom remegését: nagy nehezen (kb. a játékidő 10. percében) eljutok az ellenfél kapuja elé, a csatárom a 16-oson belül nem rárúg, hanem visszapasszol a felezőn túlra(!) és a védőm, mintegy 60-ról (!) rárúgja a lasztit. Mondjuk van ilyen megoldás, úgy évente egyszer elő is fordul egész Európában, na de minden második kapurarúgás ilyen!? Arról nem is beszélve, hogy az esetek 90 %-ában a kapusom nézi a 3-4(!) másodpercig feléje szálló labdát majd amikor odaér hozzá, egy Sandokant megszégyenítő tigrisugrással oldalvást vetődik az útjából, nehogy véletlenül eltalálja. Az eredményt gondolom nem kell részletezni. Normális gólt ritkán, fejest és szögletet egyszer sem láttam. Kit érdekel maga a meccs látványa egy managerjátéknál? – tehetjük fel a kérdést teljes joggal. Jó, akkor próbáljuk meg kikapcsolni. Nahát, nem lehet! És a háttérben ténykedő Win95-nek megvan az a tulajdonsága, hogy iszonyúan meggyorsítja a lemezkezelést, tehát dúdolhatjuk a már jól ismert rigmust: Pörög a winchester, ki tudja hol áll meg, s mit, hogyan talál meg. Néhányszor sehogy: visszatér a már-már rettegett desktopra...

Feljutásnál, kiesésnél, nyerésnél (és az intróban) a már megszokott jó minőségű videókat találjuk, bár a szokásosnál ezek most rövidebbnek tűntek. Zene csak ezeknél van, a játék közben nincs. Az ott hallható hangok néha jók (pl. meccseknél a közönség), néha viszont elég érdekes kategóriába tartoznak: madárcsicsergés egy managerjátékban a menü alatt (?), és a különböző megdöbbentő emberi nyögések például a statisztika menüben.

Összegzésképpen: lookra rettentő cool a program (így Golden Johnny után szabadon), csak hát azok a mérkőzések ne lennének! Vagy legalább ki lehetne kapcsolni! Vagy mi! Fogjuk fel úgy: ezek még csak a valamelyik görög betűvel jelölt verzió hibái és a végleges változatban (április végén jön) már ki lesznek javítva a program kellemetlenségei. Bízzunk tehát az EA Sportsnál dolgozó fiúkban, mert ha sikerül a dolog, akkor az eddigi legjobb focimanagert üdvözölhetjük köreinkben.

K.Z.

fifa soccer manager — Kiadja: EA

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P75, 16MB RAM, 2xCD.

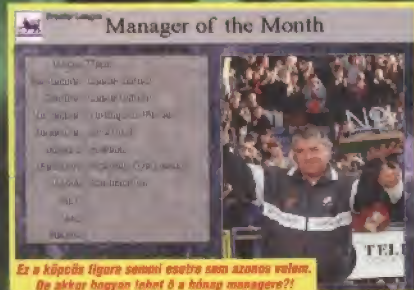
✓ Remek körítés • roppant részletes és naprakész adatok
✗ A mérkőzések és néha a hangok • lemezkezelés

90%

Football masters

Folytassuk a focimenedzserek szemléjét a Football Masters 97 című produkcióval. A játék nyilván elsősorban az angol piacot célozza meg, amit onnan szűrhetünk le, hogy kizárólag angol csapatokat irányíthatunk. Ahogy egy mai programtól elvárható, edzői tevékenységünket a Premier League-től egészen a negyedosztályban szereplő csapatokig terjeszthetjük ki. Ideje, hogy a játék címképernyőjén szereplő négy úriembert (Brian Little/Aston Villa, Ruud Gullit/ Chelsea, Alex Ferguson/Manchester United, Kevin Keegan/volt Newcastle United) lemossuk az angol és az európai élvonal színteréről.

Személy szerint szomorúan konstatáltam, hogy csak angolokat irányíthatunk. Szerencsére a csapatok adatai a lehető legfrissebbek, a 96/97-es szezon játékosállományát tartalmazzák, sőt, egy-két év közben beszerzett emberke is szerepel (pl. Iversen a Tottenhamből). Aki egy kicsit is szereti a statisztikákat, az bőven vájkálhat az adatokban. Az összes kluberedmény szerepel (no persze nem úgy, hogy ki-kivel-mennyit játszott, hanem egy koordináta-rendszerben van megjelenítve belyezés(kupákban a forduló)/évszám összefüggésben), a legnagyobb arányú győzelmek és a legfájóbb vereségek (szintén kupákra és ligákra lebontva, de ezek már számszerűen és időponttal együtt). A játékosok átigazolásai is megtalálhatók, bár ez eléggé foghíjasnak tűnt, mert csak a legjobb angolokat találjuk meg, a külföldieket és a nem igazán ismert játékosokat nem. Feltétlenül megemlítendő, hogy a grafikusok vették a fáradtságot, és az összes (!) csapat címerét megrajzolták (!), sőt, a játékban szereplő külföldiekét is! Apropó, külföldiek: itt nem valami nagy a választék, sem a csapatok, sem az átigazolható játékosok számát tekintve. Egy-egy nemzetközi kupaszereplésben a nagyobb nyugat-európai országoktól eltekintve mindig ugyanazok a csapatok indulnak, és ez a harmadik-negyedik szezon után már nem valami szívderítő. Ami kis hazánkat illeti, a Bajnokok Ligájában a Debrecen (?), a KEK-ben a Fradi (??), az UEFA-kupában pedig a Vác (???) és a Nagykanizsa (????) indul évadról-évadra. Hogy ez utóbbit honnan halászták elő a szerintük 30.000-es szurkolótáborával együtt, azt ne kérdezzétek, mindenesetre címerestül benne van! A játékosállományukról se ejtsünk sok szót – mindenesetre néhány nevet eltaláltak. Ez így egy kicsit összecsapott munkának tűnik, ha több együttest nem is akartak beleraknl, legalább cserélgethetné a program, hogy mikor, hol és ki induljon a kupákban. Nagyon jópofa volt,



Ez a köpcös figura semmi esetre sem azonos velem. De akkor hogyan lehet ő a hónap managere?!

hogy a nagyobb angol csapatokhoz tartozó szurkolói fórumok levélcíme és néha a telefonszáma(!) is benne van játékban, lehet velük contactolni (már el is határoztam, hogy írok a Chelsea igen sajátos, Cockney Rebels nevet viselő gárdájának).

Maga a játék egyébként megfelel az elvárásaimnak: sok menü, mindent megtehetünk a játékosátigazolástól a stadionbővítésen át a nyári szabadság minőségének meghatározásáig. Mindezt olyan formában és menük segítségével, ahol szerencsére nem veszik el az ember az alpontok tengerében, könnyen átlátható, hogy hol is járunk. Igazolások: bosszantóan kevés a külföldi játékos, minden posztot összevetve nem lehet belőlük több mint 100. Kevés! A magyarok közül Lipcsei és Preisinger a megvehető játékos, mindkettő elég jó tulajdonságokkal. Az angolokkal minden rendben van, sőt, a jobb játékosok fotóját is megnézhetjük, ami igen derék, mert hasonló játékokban ilyen még nem nagyon volt. A játék jó minőségű fotókkal tarkított játékmenete elég látványos szórakozást ígér, bár még befért volna a stadionok képe a tökéletes élvezet eléréséhez. Ami a taktikai felállásokat illeti, ez nagyszerűen lett megoldva: nem előre megadott formációkból választhatunk, hanem a pálya négyzethálós képén oda helyezzük el a játékosainkat, ahol szerintünk a legtöbbet fogja nyújtani. A csapattagok egyenként kb. tízféle tulajdonsággal bírnak, valamint egyes esetekben egy specialitásuk is van (pl. bedobás, szabadrúgás). Sajnos a meccs képe már egy kicsit sivárabb látványt nyújt. Mindössze arról van szó, hogy a pályán az egymással szemben felálló két csapatformációt látjuk, és egy labda rohangál ide-oda a játéktéren, miközben a játékosok nem mozdulnak. Érdekesebb mozzanatoknál (szöglet, lap, gól, kezdés, hosszabbítás, sérülések) egy kis fotó (de mindig ugyanaz) jelenik meg a pálya helyén. Ami tetszett, hogy a FIFA-val ellentétben itt kapunk egy statisztikai értékelőt a meccsek végén a kapurarúgásokról, a taktikáról, az egyes csapatrészek százalékos működéséről, és a játékosokat is osztályozza. Ilyenformán a gyengébb teljesítményt nyújtók rövidesen a kispadon találhatják magukat. A mérkőzés közben a játékosok melletti csík hossza mutatja a játékos aktivitását a pályán, ha ez rövid, cseréljük le sebesen. Az viszont nem igazán jó, hogy ha cserélni szeretnék, csak a játékosok nevét látjuk, valamint azt, hogy védő, középpályás illetve csatár-e. Meg kell a meccs előtt jegyeznünk a cseresorról, hogy bal, jobb vagy középső emberről van-e szó.

Egy kicsit más vizekre evezve: hiányolom a nemzeti válogatottak szereplését a játékból. Az ott nyújtott teljesítmény, és az ott szerzett sérülések nagyban befolyásolják egy élvonalbeli csapat működését, illetve a játékos értékét. Egyébiránt az érték általában a játékos szezonbeli szereplésétől függ, nagyon helyesen. Sajnos nincsen európai szuperkupa és a dél-amerikai bajnokkal vívandó világkupa sem a játékban.



Szomorú véget ér a szezon. Jobb lett volna mégis atomfizikusnak menni!

A játék DOS alól működik, nem túl nagy a hardverigénye, és a gyorsaságára sem lehet panasz. Három nap alatt háromszoros BEK-győztessé faragtam a negyedosztályú Colchester Unitedet, melynek kezdetben 2.000-es, majd egyre növekvő tábora a végén majd szétfeszítette az általam épített 67.000 embert befogadó új stadiont, a Milan elleni 3-0-ás hazai győzelemmel záruló elődöntőn. Még egy dolog: kupában, ha még nem vagyunk elsőosztályúak, ne várjunk nagy eredményt, ha csapatunk egy magasabb régióban szereplő gárdával csap össze, majd' mindig kikapunk, itt csak a legritkább esetben fordulnak elő meglepetés eredmények. Ha feljebb jutunk, ugyanazzal a játékosállománnyal (!) már könnyen győzhetünk. Ez azért elég érdekes, de fordítva is igaz, ha feljebb vagyunk, mint az ellenfél, nagy zakó lesz a jussa. Nem vagyok megbékélve a hangokkal, csak a meccs alatt hallhatjuk a közönség moraját, egyébként irodánk egy kriptáéhoz hasonló hangulatot áraszt.

Mindent összevetve, most már csak a játékoson múlik, hogy a látványosabb FM97-t vagy a valósághűbb, részletesebb, de egy kicsit szürkébb CM2-t választja.

K.Z.


Újabb jelentős lépés, hogy halhatatlanná váljak a Szerda-drukkereknél

football masters — Kiadja: ESP

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

486DX2/66, 4MB RAM, 512K SVGA, SB COMP

✓ Klubszinten rengeteg adat • statisztikák • fotóalbum

✗ Kevés külföldi játékos • hiányoznak az európai kupák és a válogatott meccsek

81%

A Championship Manager nem egy új fiú a szakmában. Az első rész emlékeim szerint 93 tavaszán jelent meg, s már akkor két csoportra osztotta a menedzser játékok kedvelőit. Az egyik csoport élt-halt érte. Imádta döbbenetes

Championship MANAGER 2

96/97 UPDATES

mennyiségű adatáért, precíz beállítási lehetőségeiért, és a hetekig tartó izgalmas játékért. A másik viszont rá sem tudott nézni a programra. Gyűlölte hosszadalmas töltögetéseiért, a rengeteg várakozásért és a minden látványt nélkülöző meccsekért. Nos az EIDOS Interactive gondozásában készült 96/97-es kiadás ezeken az előzményeken nem igazán változtatott, sőt, ha lehet, még rátett egy lapáttal mindkét oldalra.

Kezdjük az adatokkal. A programban a négy angol liga teljes játékosállományán kívül megtaláljuk az európai és dél-amerikai bajnokságok labdarúgóit is, sőt, rengeteg ifjúsági korú fiatalembert is. Ennek a több, mint 4.000 játékosnak természetesen nemcsak a nevét, hanem értékét és mintegy 20 tulajdonságának teljesen korrekt (értsd: az élő labdarúgók statisztikáiból összeállított) értékelését tartalmazza. Emellett a játék során folyamatosan készíti a statisztikákat, nyilvántartja a változásokat. Így egy idény végén pontosan tudjuk, kik szolgálták meg a beléjük fektetett pénzt, kiktől kell rövid úton megszabadulnunk, s kiket érdemes leigazolnunk.





Hiába, az osztálykülönbség ellen nincs mit tenni

Apropó átigazolás. Ezen a téren a szerzőknek sikerült tökéleteset alkotniuk, hiszen egy játékossal mindent megtehetünk, ami a foci világában előfordul. Az egész a játékospiac feltérképezésével kezdődik. Ehhez megadhatjuk, hogy milyen korú, értékű játékost keresünk, milyen pozícióra, külföldön vagy belföldön. Körülnézhetünk a szerződés nélküliek – főleg fiatalok – között vagy megpróbálhatunk elcsábítani egy-egy ászt valamelyik vetélytársától. Egy drága játékost kérhetünk kölcsönbe, sőt, szó lehet két ember cseréjéről is (persze az értékkülönbözet kifizetésével). Bármelyik akciót választjuk is, először a két klubnak kell megegyeznie, majd következik a játékos igényeinek megvitatása. Egy ember leigazolása körüli hercehurca, az alkudozás akár hetekig is eltarthat.

A következő igazán érdekes dolog a taktika. Itt temérdek előre beállított felállás és játékstílus közül válogathatunk, s ha ezek között sem találjuk meg a megfelelőt, sajátot is készíthetünk. Ilyenkor minden játékosunkat elhelyezhetjük a pályán, sőt, azt is beállíthatjuk, hogy hova helyezkedjen, ha eredeti posztján nincs sok feladata (persze ez némi intelligenciát követel a játékostól, hiszen nem mindegy, hogy például a söprögető mikor megy előre a támadásokat segíteni). Itt egy kicsit nehézkes, hogy a nevek mellett nem jelennek meg azonnal a labdarúgók képességei, így az embernek vagy kívülről kell ismernie minden játékosát, vagy ide-oda lapozgathat a kezdőcsapat összeállítása közben.

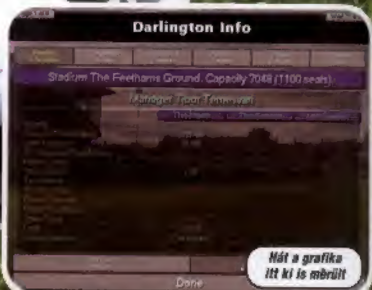
Eddig csupa jó dolog volt, most nézzünk néhány negatívumot. Furcsa, hogy a csapat edzőjeként semmi beleszólásunk nincs játékosaink felkészülésébe. Nem tudjuk embereink gyengébb képességeit javítani, edzéstervet összeállítani és igazából fogalmam sincs, mitől függ a játékosok erőállapota és fittsége. Szintén fura, hogy bár ebben a világban minden a pénz körül mozog, nincs lehetőségünk pénzügyi helyzetünk kezelésére (azaz sem kölcsönt felvenni, sem felesleges pénzünket befektetni nem tudjuk). Végül abba sincs beleszólásunk, hogy mikor és hogyan bővítjük a csapat stadionját.

A programot csak annak érdemes elkezdenie, aki képes több szezont végigküzdeni az esetleges sikerért. Az első néhány évben ugyanis szinte reménytelen valami komolyabb eredményt elérni. Később azonban – ha jól megy a csapatnak – jönnek a nemzetközi sikerek, nagycsapatok próbálnak magukhoz csábítani és a csúcson felajánlják valamelyik brit nemzeti tizenegy irányítását is. Ilyenkor folytathatjuk klubcsapatunk vezetését, csak a válogatott meccsek előtt kell kiválogatnunk, melyik játékosokat hívjuk meg az edzőtáborba.



Ezt a meccset kontráinkkal kell megnyernünk

A játék kezelése elég egyszerű és egyértelmű, bár kell egy kis tapasztalat, mire az ember minden eldugott kis menüről tudni fogja, hol keresse. A grafika nem túl látványos, a szép háttérképek előtt nagy, szöveges gombokat kell nyomogatnunk. De hát ez egy ilyen típusú játékhoz pontosan elegendő. A hangokról igazán sokat nem lehet mondani. Amíg munkán-



Hát a grafika itt ki is mérült

kat végezzük, a gép többnyire síri csöndben vár. Meccsek közben viszont egész jó a közvetítés (több, mint 4 óra szöveg van a CD-n) és jó a közönség zaja is.

Temesvári Tibor

championship manager 2	Kiadja: Virgin
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE B O N A	

486SX, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Több heti szórakozás • töménytelen adat

✗ Sok várakozás • hiányzik néhány fontos rész

90%



SWAGMAN
Titty-Totty

Freddy Krüger után szabadon a filmvásznon és a videojátékokban egyaránt többfajta rémálom-hozó elevenedett már meg. Saturnon legutóbb a Nightsban kellett egy ilyen kellemetlen kreatúra ellen hadakoznunk, most pedig itt van Swagman, akivel a Core Design próbál minket ijesztgetni. A történetét tekintve egyébként a NIGHTS és a Swagman kísértetiesen hasonlít egymásra, ám a Core tagadja, hogy bármiféle ötletlopásról lenne szó, amit alátámasztani látszik az a tény, hogy a koncepció már több mint két éve kész van. Annak idején még MegaDrive-ra szánták a játékot, ám a tervekből csak mostanra lett valóság. Nézzük, hogyan is hangzik a történet!

A játékban két kisgyerek, Zack és az ikertestvére, Hannah irányítását vehetjük át. Mint mindkinek, nekik is vannak rémálmaik, ám amit kevesen tudnak: ezeket a látomásokat az Álomhamu segítségével egy Swagman nevű csúf kreatúra bocsájtja az alvókra. Valószínűleg ezzel ők sem voltak tisztában, így eshetett meg, hogy egy késő esti éjszakán egy vers felolvasásával véletlenül megidézték a gonoszt és a csatlósait. Normális esetben Swagman mesterkedéseivel szemben az Álomraj, azaz egy csoport mágikus erővel rendelkező bogár szokta megvédeni az embereket. Ők az Álomharmat segítségével űzik el a gonosz varázst, csakhogy Swagmannek most sikerült kivonni a forgalomból mindegyiküket. Szisztematikusan törbe csalta és bebörtönözte őket, így hőseink városkájának lakói teljesen védtelenek maradtak, s ezzel Swagman elvágta előttük az utat az ébrenléti világ felé. A gyerekek az egyedüliek, akik ébren maradtak, nekik kell tehát kiszabadítaniuk a tizenegy bogarat és a vezérüket.

A játék során nagyjából 16 helyszínen fordulhatunk meg. A terepet felülnézetből látjuk. Voltaképpen egy 2 dimenziós mászkálós játékról van szó, ám az effajta műfaji beskatulyázás ez esetben mégsem teljesen helytálló, mivel mint látni fogjuk, tárgyakat kell felvennünk. Ezeket a megfelelő helyen kell használnunk, továbbá a gyerekeknek sokszor egymást kell segíteniük (például az egyikkel ráállunk egy kapcsolóra, mire az így kinyitott ajtón átmehetünk a másikkal), egyszóval némi kaland és egy kis logikai elem is vegyül a dologba.

Nézzük akkor, mit kezdjünk az irányítóval! Hősünk bal és jobb kezének – pontosabban az abban tartott eszközöknek – használatát az A és a C gombok jelentik. A B gombbal ugrani tudunk. Az X és a Z gombokkal lehet a gyerekek között váltogatni (ha Hannah-t már kiszabadítottuk a kalitkából), az Y-nal pedig a mozdítható tárgyakat (nyilakkal jelölt ládákat) tudjuk tologatni és húzogatni. A jobb shift gombot nyomva tartva hősünk futni fog, a bal shiftte! pedig a gyerekeknél lévő tárgyak listája fog megjelenni. Ezen a két-két keret jelöli hőseink bal és jobb kezét, azaz az éppen használatban lévő tárgyakat.



Az életre kelt biliárddákók hősünket veszik célba

A játéktéren csupán két kijelzőt láthatunk. Felül van az életerőnk, amit a Z betűk szimbolizálnak. Minden egyes sérülés egy Z betű elvesztésével jár, s ha mindet elveszítjük, beszippant minket a talaj alatt örvénylő mélység. Extra Z betűket a pályákon levő üvegbúrákat széttörve találhatunk, valamint állandó "feltöltőhelynek" számít a hálószoba, ahol Zackék szüleinek horkolása egyfolytában termeli a Z-ket.

A másik kijelző a képernyő alján látható, ez az összegyűjtött rovarokat számlálja. A rovargyűjtemény Zacké volt, ám amikor Swagman csatlósai feldúlták a házat, a gyűjtemény tagjai szanaszét széledtek. Ha megfelelő mennyiséget összegyűjtünk belőlük, útjelzőként szolgálnak majd a mélység felett átvezető "hidaknál".



A zuhanyzóban egy kulcs bújik meg

A legelső tárgy, amivel találkozni fogunk, az elemlámpa lesz. Ez a fegyverünk, hiszen tudva levő, hogy a sötétség teremtményei nem nagyon szeretik a fényt. Igaz, nem minden szörny ellen hatásos: a szellemek például csak rövid időre bénulnak meg tőle. A tárgyak közül legtöbbször kulcsokkal fogunk találkozni, ezekkel értelemszerűen a hozzájuk tartozó ajtókat lehet nyitni. Kalandozásunk során nagy segítséget jelent majd a rovarok főnökének, Szkarabeusznak a tanácsai, akit a ládákból hívhatunk elő. Többek között ő figyelmeztet minket olyan apróságokra, mint hogy a töredezett falakat kirobbanthatjuk gránáttal, továbbá a tükrök átjárókat képeznek egy másik világba. Ez a másik világ Swagman birodalmát jelenti, az igazi rémálmok sivár helyszíneit. Átlépve beléjük hőseink különös átváltozáson mennek keresztül: maguk is tüzet okádó szörnyekké válnak.

Talán meglepő, de a Chuck Rock 2 óta a Swagman az első 2D-s játéka a Core Designnak, s ehhez mérten szerencsére nem is aprózták el a dolgot. Titkos helyszínek, jópofa főellenségek várnak ránk, a játék során többfajta fegyver és varázslat áll a rendelkezésünkre. Attól függetlenül, hogy egy 2D-s játékról van szó, még frankó 3D-s effekteket is felvonultattak: ilyen például az életre kelt billiárd dákók, amik a magasból próbálnak lesújtani hősünkre. Aztán érdemes megfigyelni a tökéletes árnyékokat is, amik a megvilágítás szerint változnak, ha mondjuk elmegyünk egy fáklya mellett. A hardcore játékosoknak pedig a misztikus hangulatot árasztó zenék sem véletlenül tűnhetnek ismerősek, hiszen ugyanaz a Nathan McCree komponálta őket, akinek a Tomb Raider zenéit is köszönhettük.

V.Z.



A tükrökön átlépve a gyerekek is szörnyekké válnak

swagman	Kiadja: Eidos
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	
SEGA SATURN	

✓ Páros játék • remek zenék
✗ Gyermeteg sztori

80%

ECSTATI...

VÁRJ REÁM, S ÉN MEGJÖVÖK!

Szóval a múltkor ott hagytuk abba, amint a tündér közli, hogy az eddig zárva talált ajtók már nyithatóak. Az Elder szimbólum következő töredékének megszerzéséhez el kell jutnunk egy gonosz boszorkány birodalmába. Az oda vezető titkos átjáró a tündér elmondása szerint a temetőben van, de azt is megtudjuk, hogy a boszorkány ellen előbb valami védelemre lesz szükségünk. A tündér még egy fontos információt elárul: a temetőbe bejutni egy szent kulccsal lehet. A temetőhöz először is ki kell jutnunk a várból. A várkapu csörlőit az udvaron lévő rácsos kapu mögött találhatjuk, tehát valahogy fel kéne húznunk a rácsot. A megoldás azon ajtó mögött lesz, amely előtt a rothadás-pocsolyák vannak. Ezen az ajtón csak akkor léphetünk be, ha a szemközti nagyterem bejárati kapuját már kitártuk. Tegyünk tehát így, majd ugorjuk át a pocsolyákat. A szűk szobában egy szoborfejre leszünk figyelmesek, erre ráütve nyissuk fel a rácsot, aztán a rács mögötti csörlőkkel eresszük le a várkaput.



A gyertyatartóra csapva az oltár odébbgördül...

A várból kilépve rögtön forduljunk be hősünkkel jobbra a bozótosba, így – a sziklás faltól nem eltávolodva – hamarosan rá is lelünk a temető kapujára. Illesszük a csontváztól elhozott kis keresztet a kapu zárjába, és máris továbbmehetünk.

Itt egy kis kápolnára bukkanunk, ahova most még ne lépjünk be, előbb menjünk hátra a kriptához. Időközben ránk fog támadni egy kutyaszerű lény. Tapasztalataim szerint ő teljesen sérthetetlen, ezért ne küzködjünk vele, hanem meneküljünk. (Talán érdemes felkeresni az erdőben a láthatatlanság elixírt az egyik ládában, ami épp hogy kitart a kriptáig.) A temető egyik fala mögött egy maximum varázserő-tekercset találhatunk, ez valamelyest segíthet. (A varázserőnket az Alt+Ctrl+az irányokkal tudjuk használni). A kriptában egyet menjünk előre, forduljunk jobbra, majd a következő elágazásnál lefordulva el is érkezünk a keresett páncélhoz. Amikor megpróbáljuk felvenni, a terem ajtajai lecsukódnak, és egy varázslóval kell megküzdenünk. Ha sikerrel járunk, miénk a páncél, és az ajtók újra feltárulnak. (Meg kell jegyeznem, hogy az általam tesztelt verziónál ez utóbbi dolog nem mindig történt meg, de remélem a végleges változatnál ezt már kijavították, és nektek nem kell visszatöltenetek valamelyik régebbi állásotokat.) Ha nálunk van a páncél, ellátogathatunk a kápolnába, ahol a szenteltvízzel rögtön gyógyíthatjuk is magunkat. A szenteltvíztartónál is érdekesebb viszont a baloldali gyertyatartó, amit ha elterdítünk, a félregördülő oltár alól előbukkan a keresett átjáró. A föld alatti folyosó végében egy létra vár ránk.

Kiérve a napvilágra újra megidézhetjük a tündért, aki közli, hogy a szimbólum újabb két darabja már igen közel van, de az elátkozottak falujába még ne merészkedjünk. A harmadik töredék valóban nagyon közel van: ahogy kilépünk az épületből, jobbra egy kis beugróban meg is találhatjuk. Szintén egy jobbra nyíló úton juthatunk majd el az említett faluba, de – ahogy a tündér is mondta – még nem vagyunk felkészülve a belépésre. Inkább keressük meg a sötét erdőséget, ahol egy tisztásra lyukadunk ki. Itt egy seregnyi amazon fog ránk támadni Ha végeztünk velük, a szemben lévő szoborarc mögül egy barlang bejárata tárul elő. A barlangban meg kell küzdenünk a veszélyes boszorkánnyal, akinek a gyűrűjével a továbbiakban egyetlen zárt ajtó sem marad előttünk. Mielőtt azonban az itt lévő teleporton keresztül visszatérnénk a temetőbe, nézzünk vissza a tisztásra, hiszen a tündér két töredékről beszélt. Kilépve a barlangból a fák között meg is pillanthatjuk a negyedik töredéket, amit most – hogy már kinyírtuk a boszorkányt – nem véd semmi, tehát fel is vehetjük. A barlangban a gömbbel ismét megidézhetjük a tündért.



Miután felvettük a negyedik töredéket, ismét hívhatjuk a tündért

AZ ÖTÖDIK TÖREDÉK

Ezúttal egy veszedelmes varázslót kell felkeresnünk, aki az egyik vártorony tetején tanyázik. A további küzdelmekhez szükségünk lesz a páncélzatára, és mellesleg a tündér szerint a közelében lesz az ötödik töredék. Miután mindezeket megtudtuk, a teleporton keresztül a temetőbe jutunk, aminek a teleportjába visszalépve a várkertbe lyukadunk ki. Ugyanígy folytatva a teleportálgatást az egyik torony aljába érkezünk, innen menjünk ki, és másszunk fel arra a várfalra, ahol a szalmatetős házat előzőleg felkerestük. Ahogy kiérünk a várfal tetejére, jobbra egy lépcsőt fedezhetünk fel a bástya fala mellett, ami viszont tele van szórva bombákkal. Ezeket gondosan kikerülgetve egy kék ajtóhoz érkezünk, amit a gyűrű birtokában kinyithatunk.

Belépve a bástyába két pokolfajzatot kell visszaküldenünk a túlvilágra, majd közvetlenül a kék ajtó melletti átjárón keresztül folytassuk az utunkat. Ha minden igaz, egy hatalmas terembe jutottunk, benne lépcsőkkel. Innentől fogva csak felfelé kell haladnunk, tehát a következő szinteken ne álljunk meg; mindaddig menjünk felfelé, ameddig csak tudunk. Legfelül egy amulettet találunk, amit azonban valami varázslat védelmez. Az egyetlen lehetséges ajtón óvatosan lépjünk ki, ugyanis a várfalon kívül szédítő mélység felett egy rövid kis platformon találjuk magunkat, és innen nyílik egy ajtó a szomszédos bástya felé. Az ajtó mögött egy teleport vár ránk,



A kútba az erkélyről kéne leugrani!

CA II


A kutyaszerű lények elől menekülünk

ami felvisz minket a torony tetejére. Ott végül szembenézhetünk a keresett varázslóval, illetve előbb még néhány csatlósával is. Ha végeztünk a mágussal, ne felejtsük el felvenni a páncélzatot.

Térjünk vissza most a várba, ahol most már felvehetjük az amulettet, utána pedig egy szinttel lejjebb, a teleport alatti szobában a szimbólum ötödik darabját. Folytassuk utunkat lefelé a következő szintig, és lépjünk ki a koponyás kapun. Keressük meg a lépcsőt, amelyen keresztül egy szomszédos bástya tetejére mászhatunk át, és ott ismét hívjuk segítségül a tündért.

A HATODIK TÖREDÉK

A tündér szerint a páncél birtokában már bemerészkedhetünk az elátkozott faluba, az amulett segítségével pedig akár fel is szabadíthatjuk a helyiséget a varázslat alól. Ha ez sikerül, számíthatunk a hálás falubeliek segítségére, hogy eljussunk a végső helyszínre, a Sötét Toronyba – ami mint kiderül, nem is csak a nevében sötét.

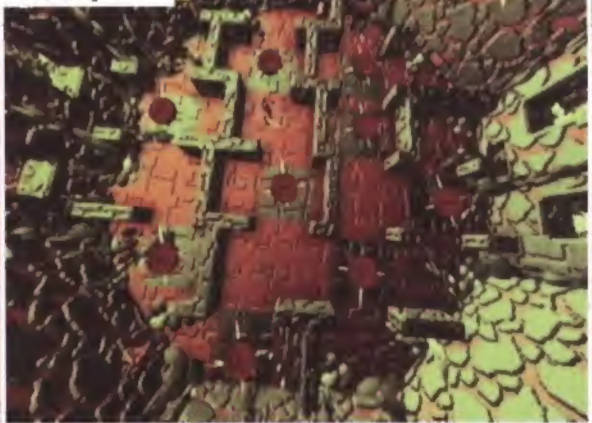
A teleporton keresztül az erdőbe jutunk, ahol vegyük az utunkat a falu felé. Mielőtt azonban bemerészkednénk, feltétlenül mentsünk állást, ugyanis ha nem sietünk, ismét néhány sérthetetlen lény fog az életünkre törni. Gyorsan keressük fel a falu közepén a kutat, amibe valahogy le kéne másznunk. A kút szegélyén sajnos nem tudjuk átdobni magunkat, ezért egy hosszabb utat kell választanunk: menjünk be a szomszédos házba, és annak az emeleti balkonjáról ugorjunk le a kút szegélyére. A kút aljából nyíló teremben semlegesítsük az amulettünkkel a varázslatot, s visszamászva a felszínre, máris konstatálhatjuk ténykedésünk eredményét. Néhány helybéli még mindig nagyon zaklatott, ám azok akik nyugalmasan üldögélnek, szívesen útba igazítanak minket, csak eléjük kell állnunk. Ha mindig az általuk mutatott irányba megyünk, egy hegyi ösvényhez, majd két házhoz jutunk. Az egyikben trófeák láthatóak, ebben suhintsunk oda a kitömött medvének. Hallhatjuk, hogy valami történt, mégpedig az, hogy a szemközti házban kialudt a tűz, és így felvehetjük a tűzhely mögött lógó lámpást.

A falu templomába ellátogatva a tündértől megtudhatjuk a további teendőket: a közeli erdőben kell kutatnunk a Sötét Torony bejárata után. Követve a tanácsát, csakhamar eljuthatunk a bejárat nélküli toronyhoz, mellette pedig valami romhoz. A rom közepén lévő teleport egy föld alatti járatba repít minket, amin keresztül a szomszédos hegyoldalba fogunk kilyukadni. Alig pár méterre emberünktől egy másik lejáratot pillanthatunk meg. Ugráljunk át a lépcsős hegyoldalon, mire egy újabb teleporthoz, s azon keresztül egy újabb barlangba jutunk. A barlangban egy varázsló likvidálása után felvehetjük a hatodik töredéket, és ha felvettük már a lámpást, a kockaköves teleporton keresztül elérkezünk végre az ominózus Sötét Toronyba.


A csontváztól a kisebbik keresztet vigyük el

A HETEDIK TÖREDÉK

A toronyban azonnal mentsünk, innentől fogva ugyanis szinte másodpercre ki van számítva az időnk! A torony nyolc szintből áll, és az összes szintre csupán egyetlen homokórányi időt kapunk. Az első hét szint felülnézetből látható: egyre nehezedő labirintusokon kell keresztülvágnunk, ahol a továbbvezető teleportok elérése a cél. Ez önmagában még nem is lenne nehéz, ám a teleportokat erőpajzsok őrzik, amiket a ládákból előkerülő kulcsokkal tüntethetünk el. A ládák nagy része viszont szintén védve van, magyarul mindig az éppen védtelen ládát kell felkeresnünk, amivel eltüntethetjük a pajzsot a következő láda elől, és így tovább, egészen a teleportig. A dologban további nehézség, hogy utunkat csapdák és ellenfelek is nehezítik, és némelyik láda beugratásként csupán élet-italt rejt magában. Azt javaslom tehát, hogy először mindig dolgozzuk ki a legrövidebb útvonalat, és utána visszatöltve az állást elsőre vigyük át az adott szintet, s persze ezután ismét mentsünk. A torony hetedik szintjén a ládákat felnyitogatva végül rálelünk a két utolsó tárgyra: a hetedik töredékre, és a tekercsre, ami leírja a darabok egyesítésének a mikéntjét. Az itteni teleport már egyenesen a végső küzdelem helyszínére repít minket, tehát készüljünk fel lélekben a nagytudású Fővarázslóra...


A Sötét Toronyban felülnézetből látható labirintusokon kell átvergődnünk

Ha sikerrel járunk, kiszabadítjuk a kedvesünket, és élvezhetjük a boldog végkifejletet. Hozzá kell tegyem azonban, ha szigorúan csak a leírásban említett dolgokat teszitek meg, nagyjából csak 50 százalékos lesz a teljesítményetek. Hogy miért? A kastélyban például egy könyv segítségével az egyik könyvespolc mögött egy titkos járatot nyithattok meg a kínzókamrák felé, vagy többek között a börtönről sem tettem említést, aminek a cellált végigjárva, s ott összegyűjtve a kulcsokat, és minden ajtót kinyitva egy kisebb kincstárba juthattok. Ezekben a termekben és még több tucat más helyen egy nagy halom kincset szedhettek össze, ám hogy mi lesz a jutalmatok, ha az összeset begyűjtitek, az maradjon meglepetés.

V.Z.

(A borongós szibériai tajga hangulatát idéző főcím annak köszönhető, hogy az Ecstatica II májusban fog megjelenni.)


A feljáratot a toronyba a bombákkal teli lépcső végénél keressük

SZERESSÜK EGYMÁST, GYEREKEK!

Miért nincs egy olyan játék, ahol mérföldnyi távolságról lehet lelőni valakit? – hangzott el a kérdés mindössze alig egy évvel ezelőtt a Shiny Entertainment irodájában. A kérdés nem maradt költői, mert máris itt tarthatjuk a kezünkben a "választ", az MDK-t. Egy év bizony


A Shiny Entertainment komoly stílusára jellemző az a szivarozó robot

nagyon kevés egy játék fejlesztésére, főleg akkor, ha a minőséget sem hanyagolják el. Ezért nyugodt szívvel állíthatjuk, hogy a játék alkotói kész csodát vittek véghez.

Mindeddig ha 3D-s akciójátékról beszéltünk, mindenkinek ugyanaz a formula jött be a képbe: 3D-s texture mapped folyosók, bennük itt-ott ellenfelek – egyszóval egy Doom-klón. A Shiny Entertainmentnél azonban úgy gondolták, hogy amikor mondjuk egy labirintusban csak azért kell órákig bolyongani, mert egy eldugott kapcsolót véletlenül nem vettünk észre, az inkább frusztráltságot okoz, mintsem izgalmat. Az ilyen elakadásokat elkerülendő tehát fogták a főhőst, és lineárisan megoldható pályákra helyezték, a folyosókat pedig hatalmas termekkel, illetve szabadtéri területekre cserélték le. A konvenciók efféle felrúgása persze lehet, hogy már más cégnek is eszébe jutott – de más dolog elgondolkozni valamin, és megint más kivitelezni. A szabadon szárnyaló képzeletnek általában a rendelkezésre álló technika szab határt. Egy tágas terep megjelenítése ugyanis nagyon sok poligont emészt fel, s mivel az egyszerre kirakható poligonok száma a sebesség függvénye miatt véges, ezt az eddigi játékokban úgy oldották meg, hogy a távolabbi tárgyak a ködbe vésztek. Fogalmam sincs, hogy az MDK-ban hogyan sikerült ezt a problémát áthidalni, de az tény, hogy a legtávolabbi tárgyak is tökéletesen képben vannak. No persze az alapötlet kivitelezéséhez ez nélkülözhetetlen is volt, hiszen hogy a fenébe célozzunk be valakit, ha még nem is látjuk? A végeredmény a következőképp fest: futunk egy folyosón, feltárul egy zsilip, és kilépve rajta egy hatalmas téren találjuk magunkat. Ha jól körülnézünk, a távolban egy torony tetején alig pixelnyi méretű valami mozog. Felcsatoljuk hát a sisakunkra az amúgy normál géppisztolyként funkcionáló fegyverünket, s mindjárt profi orvlövészként érezhetjük magunkat. A távcső segítségével az apró pixelből nyomban egy robot alakja bontakozik ki, majd tovább közelítve még azt is megfigyelhetjük, hogyan fest az ellenfelünk ábrázata. Aztán tüzelünk, természetesen. Újabb fantasztikus dolgot tapasztalhatunk: a sisakunkon belül három kisebb képernyő is helyet kapott, amiken a kilőtt lövedékek útját követhetjük nyomon. Előfordulhat, hogy például mellétrafálunk, de a kis képernyőn azt is láthatjuk, hogy puszta véletlenségből eltaláltunk valami mást...


A robotok kidolgozottsága egészen aprólékos

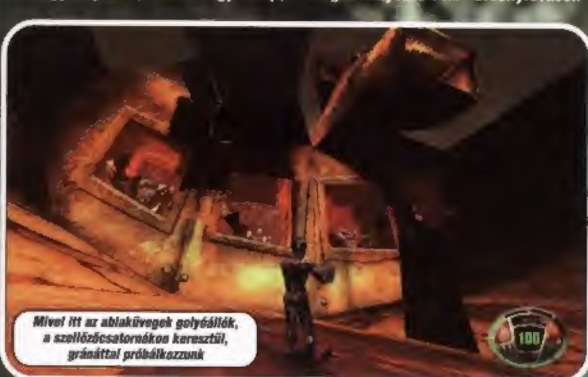
Az Earthworm Jim szellemi atyjai a pihent agyú alapsztorival ezúttal is hűek maradtak önmagukhoz. A történet egy jópofa, ám kissé szórakozott tudósról, és a segédjéről szól, akik ötnapos kutató útra indulnak az űrbe. A kutatás gyors eredménytelenséggel zárul, de mivel a doki nem akar nevetségessé válni a kollégái előtt, úgy határoz, hogy addig odafent marad, amíg fel nem fedez valamit. Az elkövetkezendő években a doki találmányai sorra kudarcot vallanak, kivéve Bonest, a genetikailag tervezett munkakutyát. Igaz, ez sem tökéletes alkotás: véletlenül hat lába sikeredett, és egyébként is túlságosan sok intelligencia szorul belé. Ennek következtében hamarosan meg is tagadja a munkát. A várt felfedezést az 1998-as év hozza meg, amikor a galaxis egy távoli pontján furcsa elektromos zavar tűnik fel. Az örvény egy év múlva érkezik el a Földhöz, és akkor kiderül, hogy nem pusztán szimpla zavarról van szó, hanem aggresszív szándékú idegen lényekről. Az "Örvénylovasok" gigantikus, gördülő bányavárosai letarolják a Föld legnagyobb településeit, az emberek védelmi rendszerét pedig szétzúzzák.

Immár csakis hőseinktől függ a Föld sorsa. A doki új eszközöket és új fegyvereket kezd el barkácsolni, amelyek remélhetőleg most az egyszer nem mondanak csütörtököt. Mivel az új páncélruha nem megy rá a hatlábú kutyára, a doki meg már túl élemedett korú a harchoz, a Kurt névre hallgató segédet választják meg a Föld megmentőjének...

Kurt bőrébe bújva 6 gördülő várost



kell leállítanunk. Ennek a módja mi más is lehetne (?!), mint hogy kilőjük a sofőröket. Először mindig az űrből fogjuk megközelíteni a városokat. Az ejtőernyős ugrásnál csupán annyi lesz a dolgunk, hogy kikerüljük a rakétákat, és elkapjuk a Bones által már korábban kidobott ejtőernyős lőszereket. A leérkezés után jönnek a már említett 3D-s pályák. A legkülönbözőbb típusú robotok támadnak ránk: némelyik csak a távolból lövöldöz az irányunkba, némelyik viszont ordítva rohan felénk, hogy agyoncsapjon minket. Aztán ott vannak még a tankok, és az űrrepülők, szóval unatkozni nem fogunk. Bár a játék készítői nem fűztek kommentárt a címhez, egyes feltételezések szerint az MDK annyit tesz: Murder Death Kill, szóval a lényeget ebből már mindenki kiszűrheti. Noha a pályák megoldása lineáris, azért bőven akadnak


Mivel itt az ablaküvegek golyóállók, a szellőzőcsatornákon keresztül, gránáttal próbálkozzunk

megoldásra váró, elgondolkodtató feladatok is. Ezek bonyolultságát szerencsére nem vitték túlzásba, például sosem kell visszamennünk a pálya legelejére valamiért – a megoldást mindig a probléma helyén kell keresni. Hogy egy példával is szemléltessem: az egyik pályán egy lőtérre kerülünk, rajta hatalmas ágyúkkal, mögöttük üvegfallal. Hogy mit kell csinálni? Nos, ráugrani arra az ágyúra, amelyik hátra van húzódva, és ezt meglovagolva (azaz sorozatosan elsütve) ki kell törni az üveget.

MDK DEATH KILL

Utunk során alapvetően kétféle módon irthatjuk a robotokat: hagyományos Doom-stílusban magunk előtt látva Kurtot, illetve a Space-t lenyomva lesből tüzelve. Tűz gombnak a Ctrl felel meg, a speciális bombákat pedig az Enterrel tudjuk hajigálni. Ha már több speckó van nálunk, a [/] jelekkel lehet szelektálni közülük, és ugyanígy lehet az orvlövész lőszerek közül is válogatni. A távcsövön keresztül a robotok fejét kell becéloznunk, amikre az A/Z gombokkal tudunk ráközelíteni. Vigyázzunk, mert célzás közben nem tudunk mozogni, tehát ha ilyenkor észrevesz minket az ellenség, emberünk könnyű prédává válik. Lehetőség van persze a Doomból már ismert oldalazásra is, ezt az X+az irányokkal, vagy a vessző és a pont billentyűkkel tehetjük meg. A hatalmas terep miatt a futást (Shift) feltétlenül érdemes használni, amit CapsLockkal állandósíthatunk. Sokszor lesz szükségünk emberünk ugrótudományára is (Alt), hiszen a pályákat néhol a Tomb Raidert megszégyenítő ugrálós részek tarkítják. A második városban például tükröződő üvegplatformokon kell átugrálnunk, miközben egy robot lövöldöz ránk, s még egy hatalmas lengősúly is a mélybe akar taszítani minket. Ha a levegőben Altot nyomunk még egyszer, hősünk az ejtőernyőjét fogja kinyitni. A játék közben az F3-mal lehet állást tölteni, de menteni sajnos csak a küldetések teljesítése után lehet. Kilépni a játékból az Esc-pel, vagy az F10-zel tudunk, az F11-gyel a fényerősségen állíthatunk, végül az F12-vel az Options képernyőt hívhatjuk be. Az extra fegyverek használata a legtöbb esetben magától értetődik (a nukleáris bombát például a sugárveszélyt jelző tábláknál kell robbantani), de két speciális fegyvert azért megemlítenék. Az egyik a World's Most Interesting Bomb, ami a nevéhez méltóan valóban a világ legérdekesebb bombája: az ellenfelek odasereglenek köréje, és ilyenkor az Enter újbóli megnyomásával robbanthatjuk. A másik a Bones AirStrike, amit az orvlövész módban lehet aktiválni: a kívánt pontra irányítva a célkeresztet Bonest hívhatjuk segítségül, aki a célpont felett kisebb szőnyegbombázást hajt végre. A pályák tervezői nem igen fogták vissza a fantáziájukat. A szokásos mászkáláson kívül vannak felfelé fúvó ventillátorok, amiknek a szelét az ejtőernyőnkkel foghatjuk be, aztán vannak csúszdázós részek, sőt, az egyik városban még a snowboardozásnak is hódolhatunk. Néhol az ellenség járgányait is elfoglalhatjuk: az egyik kedvenc részem például az, amikor egy panel segítségével repülőt tudunk hívni, majd madártávlatból lehet lebombázni a gyanútlan robotokat. Minden város végén egy főellenség tanyázik, aki leginkább az életerejében tér el a többiektől. Ha sikerül az idegeneket kifüstölnünk, a városok megállnak, és az örvényen keresztül ahogy jöttek, úgy el is távoznak.

Nagyon csíptem az ellenfelek intelligens viselkedését. Amíg nem vesznek minket észre, egymás között társalognak a maguk idétlen elektronikus nyelvén, de amint egyikük megpillant minket, hangos kiáltozással hívja harcba a többieket. Állati jópofa az is, amikor először eltaláljuk a kormányzással elfoglalt sofőrt: meglepetésében gyorsan előkapja a távcsövét, és nyomban végigpásztázza a terepet. Látványt tekintve tehát merem állítani, hogy a Shiny Entertainmentnek még a Quake grafikai rutinjait is sikerült felülmúlni. A maximálisan kirajzolt terepet változatos texture borítások lepik el, nem is szólva a más PC-s játékokban nem sűrűn tapasztalt átlátszó poligonokról. Annak következtében pedig, hogy az óriási arénákat és termeket a gép az összekötő folyosók alatt tölti be, az akció nem áll le egy másodpercre sem. Az ellenfelek kidolgozása is príma, még közelről is alig pixelesednek be, és mondanom sem kell, hogy azok is 3D-s figurák. Csak a saját hősünk nem poligonos, ezért talán az ő animációja az egyetlen dolog – noha gyönyörű prerenderelt mozgásról van szó – ami egy idő után monotonná válik. Amúgy viszont az egész játék olyan, mintha egy mozit néznénk! A lövések zajai, a robotok hangjai, a dübörgő robbanások, és a fütyülő bombák mind sztereóban szólnak, a dinamikus zene pedig az adott rész hangulatától függően változik. Ezt a játékot tényleg látni kell!

V.Z.

A magasból bombázni felettébb szórakoztató dolog

Ha felvettük a kutyafej ikont, légi támogatást kérhetünk Bones-tól

A távoli torony nem más, mint a város pilótafülkéje

mdk — Kiadja: Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P60, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, SB, SBPRO

✓ Az újszerű koncepció tökéletes kivitelezéssel párosul

✗ Ritkán lehet menteni • nincs többjátékos üzemmód

94%

9

Tiszta vízió!

Van egy találó magyar szó, amely kitűnően jellemzi e játék stílusát, hangulatát, kinézetét stb.: ez a diló. Azt hiszem ezzel teljesen kimerítettem a játék hangulati leírását – ugyanis ilyen eszement, idétlen környezetben játszódó programot még nem láttam, pedig már megértem egyet s mást ebben a műfajban. Borjúszemekkel tűzdelt neonszínű szívek, négykezű majmok, hatszemű démon-mesemondó nagymamák, zöldfejű gyerekek és hasonlók. Ez a Nine környezete. Szerintem az alkotók LSD hatása alatt ötölhették-hatolhatták ki a helyszínek borzadályait, de aki kedveli a teljesen elferdített, a valóságtól igencsak távolra rugaszkodó játékokat, azoknak igazi csemegében lesz részük: a kalandelemekben bővelkedő programban agytörő és agymosó feladatok tömkelegével találkozhat a vállalkozó szellemű játékos.


Ő Salty, a játékrepülőbe bújt inas. Olykor hasznos tanácsokkal szolgál

A játék felépítésére nem érdemes sok szót vesztegetni: szokásos point and click játék, egyszerre egy tárgy lehet a játékosnál. Ctrl+M-mel léphetünk be az igen sajátos opciós menübe, ahol a hold jelképezi a beállítások pontot. Mi az, amit mégis el kell mondani róla? Windows alá írták, 256 színű ray-trace keverés a ma már szokásos jó minőségű hangokkal. Ami kuriózumnak számít, az az, hogy Robert de Niro "rendezte" a játékot. (Hm... talán nem ártott volna más témát választania, ha már mindenáron kamatoztatni akarta számítógépes rendezői kvalitásait. Például egy 'Taxisofőr'-nek jobban örültem volna.) Az sem mellékes körülmény, hogy Isadorának Cher, az ismert énekesnő kölcsönzi a hangját. A gonosz ikrek pedig az Aerosmith két énekesének hangján szólalnak meg. Egyszóval néhány szupersztár neve felkerült a Credits listára...

Amit senki ne feledjen a játék alatt: a kottarészleteket jegyezzétek le pontosan, mert nagy szükség lesz rájuk a játék végén. Tehát:


A ray trace lányok egyre csinosabbak

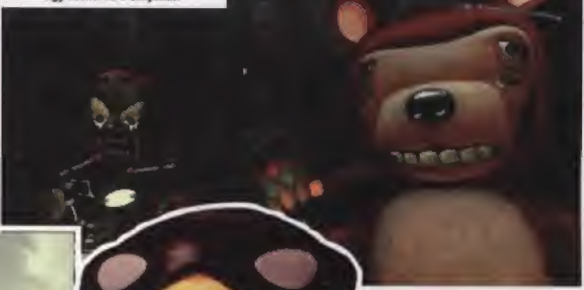
Először menjünk a főbejárathoz, kopogtassunk be, mire előbukkan egy igazán fura szerzet: játékrepülővel száguldozó borostás, szivaros fazon. Kérésére valami kódot kell beírni a kaputelefonon – elő a játék dokumentációjával, s keressük meg a szép hosszú kódot. Bent nyissuk ki a kaput, kapjuk el a Monaclet, aminek a segítségével a nagyterembe kerülünk. Másszunk fel a kazán jobb oldalán levő létrán, kaparintsuk meg a CD-t és helyezzük be a létra bal felén található üres CD tokba. A CD tok mögött – ahogyan minden rendes házban – egy olajcsap lapul, amit tekerjünk el. Ezt követően álljunk szembe a kazánnal, tekerjük meg a vörös kereket, majd nyomjuk meg a piros gombot. Amikor a kijelző 7-et mutat, rántsuk le a piros kart és... és? Körülbelül a kazánnal szemben a két lépcső között található egy vízelvezető, amit a piros karral lehet kinyitni – tegyük meg néhány másodpercre, majd vegyük fel a hátunk mögött lévő érmét. Keressük meg Isadora masinériáját és dobjuk be az érmét. Törekedjünk felfelé – ez esetben az Isadora melletti létrán, aminek a tetején egy remek hang-memória puzzle várja a kirakós játékok kedvelőit. A helyes megoldás jutalmául megnyílik egy ajtó, ami mögött az egyelőre működésképtelen Muse szerkezet található (műszaki rajz az ajtó másik felén). Irány vissza a nagyterembe, ott álljunk a vízelvezető elé, ahol a piros kar kilátszik. Húzzuk meg, s menjünk át a hídon az orgonáig. Lessünk bele a kottába, majd játsszuk le a megfelelő sorrendben a hangokat, mire a két Tiki félisten jókedvre derül, így bemehetünk a dobok szobájába. A dobos szobából lépjünk a következő helyiségbe, ahol nézzük meg a színes jeleket, s jegyezzük meg, hogy melyik hányat villog. A macskás képre kattintva egy gitáralkatrészt csodálhatunk meg, amit nem árt megjegyezni. Térjünk vissza az előző szobába, ahol is rakjuk sorba a maszkokat a falon úgy, hogy minden következő maszk legyen valamiféle kapcsolatban az előtte állóval (például nagy szem, szarvak, fogak stb). Ha minden rendben, egy színes maszksor lesz az eredmény, amit jegyezzünk le, és állítsuk be a másik szobában álló wurlitzeren. A lejátszó tűje kiesik, s egy fogaskerék lepottyan. Nyissuk ki a rácsot, ami mögött megleljük a kereket. Menjünk a nagyteremben a bohócos rúdhoz, nyissuk ki és húzzuk le az alsó fogaskereket és a bal oldalit kétszer, majd helyezzük középre a miénket. A mozgójárda iránya megfordult, és így már bemehetünk a terembe, ahol a gramofont állítsuk a 13-as számra. Erre megjelenik Salty, az inas. A mikrohullámú sütő-szerű alkalmatosságból emeljük ki a papírt és jegyezzük meg, hogy mit ábrázol. A szobában található még egy távcső és egy játéktábla, ami alatt egy kottarészlet lapul (nem árt lejegyezni). Ezt követően kullogjunk el a lifthez, és irány az 1. emelet, azon belül is a dobszoba. Álljunk meg a dobgép előtt, húzzuk le a bal oldali kart, majd a hat darab kart, és hallgassuk meg a dobszólókat. Ha megvagyunk, nyomjuk be a piros gombot és hallgassuk meg a dobos játékát, majd játsszuk vissza neki. Ha mind a hat szólót visszajátszottuk, egy csörgőt kapunk a dobostól, amit a Muse gépezetbe kell behelyezni. A művelet után térjünk vissza a wurlitzeres szobába és lépjünk be az ajtón. Menjünk be a faliszőnyeg mögé, ahol a kameraállítók találhatók és irányítsuk mindhármat a trónszékre. Most huppanjunk bele a királyi ülőalkalmatosságba, és nyomjuk meg a piros gombot (úgy tűnik, ebben a játékban különös hangsúlyt fektettek a piros gombokra és karokra), majd olvassuk le a megjelenő jelhez tartozó betűt. Az egyik faliszőnyeg mögött van egy szerencsekerék. Ezt forgassuk úgy, hogy az imént látott jel-betű páros jöjjön ki. Az ajándék


Egy röpke felvétel a megyerés boldog pillanataiból

egy egér, melyet a szerencsekerék aljában vehetünk át. Ezt az egeret vigyük a cicás faliszőnyeghez, és adjuk a macskának. A faliszőnyeg mögé lépve igen érdekes helyszínre keveredünk. A feladatunk itt megtalálni egy bárszekrényt, amelyből vegyük magunkhoz az üveget és vigyük el az alkoholista csontváznak. Cserébe megkapjuk egyik csontját. Most célozzuk meg a nagytermet, onnan az emeleti folyosót, és nyissuk ki a garázsajtót. A kutyára a csont vár, ránk pedig a felfedezés öröme. Az autóban egy újabb kottarészlet lapul, amit jegyezzünk le, majd szólítsuk meg az itt rostokoló robotot. Ezután autóverseny következik, amihez a leglassúbb autót válasszuk, s verseny alatt csak tehénkedjünk rá az egérgombra – előbb-utóbb nyerünk. A győzelem után lépjünk ki a versenyből és vegyük ki az üveges szekrényből a gyújtógyertyát, a robot ajándékát. Vigyük el a Muse gépezethez, helyezzük bele, majd térjünk vissza a garázsba. Ugyancsak a szekrényből szerezzük meg a fogaskereket, majd nézzünk le és másszunk le a lyukba. Az alkoholista csontváznál kötünk ki. Mindenek előtt keressük meg a koponyát, amely előtt feladat vár ránk. Kattintsunk az előtte lévő szerkezetre, helyezzük be a hiányzó fogaskereket, majd úgy toljuk, forgassuk a fogaskerekeket, hogy középen 12 lila pötty legyen (ehhez az 1., 3., 4., 2. sorrend segített engem). Legjobb, ha most megkeressük a bárszekrényt és magunkhoz vesszük belőle a húrokat, s csak ezután lépünk be a koponya szájába, ami mögött egy gitárszoba található. A díványon ülő gitárnak adjuk át a húrokat, majd hangoljuk fel a gitáros faliszőnyeg mögött talált beállításnak megfelelően (EAGDBE a megfelelő hangolási sorrend a gitárnyakon felülről lefelé). A dobozból vegyük magunkhoz a hangvillát, menjünk át a fehér ajtón és vigyük a hangvillát a Muse gépezetbe. Térjünk vissza a terembe a fehér ajtón át, és menjünk a labdagéphez. A tartókat úgy kell forgatni, hogy végül a labda alul kiessen. Ha ez megtörténik, jutalmunk egy újabb kottadarab. Ezután térjünk be a faliszőnyeges szobába és kattintsunk a gitáros szőnyegre. Egy gitárt kell összeraknunk, amely darabjainak képét az előző szobában lévő macskakép mögött, az emeleti folyosó mikrosütőjében és a lépcső tetején találhatjuk (ha már kettőre emlékszünk, a harmadikat gyorsan ki lehet találni). Ha minden rendben, bent egy biztosíték tulajdonosai leszünk, pontosabban lennénk, ha nem csórnák el a gonosz ikrek előlünk. A szemközti szőnyeg mögötti – az előzőekben "érdekes hely"-ként emlegetett – szobába kell átmennünk, ahol a bárpult mögött ráakadunk egy bőröndre és benne az eltulajdonított cuccra. Menjünk vele a Muse gépezethez, helyezzük bele, majd fordítsuk lépteinket az orgona irányába.

Na, most egy idegölő feladat vár, amely játékonként változhat. Az eddigi kották és az orgonán lévő kotta segítségével ki kell következtetni, a billentyűk milyen ABC-betűknek felelnek meg. Ez el fog tartani egy darabig (legjobb pontosan lemásolni a kottákat vagy a print screen gombbal kilopni a játékból). Ezt követően le kell játszani a kották szerinti hangsort, s ha ez megfelel, az orgona tetején ülő majom 4 érmét ad. A kék érmét az Isadora gépbe bedobva egy kulcsot kapunk, ami az emeleti folyosó elején lévő ajtót nyitja. Egy kis fejtörő után egy ládában a felvonó kártyájára lelünk, melyet a felvonó kezelőpanelébe behelyezve immáron az alagsorba is lejuthatunk. Itt egy kis patkányvadászat következik, ami akár néhány doboz nyugtatónkba is kerülhet. Ha tiszta a terep, az eltorlaszolt ajtónál forduljunk jobbra, és vegyük magunkhoz a monacle-t. A helye természetesen a Muse szerkezetben van, ami működés helyett felrobban. Kövessük az ikreket, hajózzunk át a csatornán, kattintsunk mindenre amire csak lehet – a villogó zöld fény a zöld színhez tartozó számot fogja jelezni (A színtárcsa és mellette a villogó a wurlitzeres terem bal sarkában van, és a zöld színnek ott nem volt megfelelője a villogó tárcsán). Ami most jön az már szinte a vég – szintén az orgonánál – ahol szükség lesz minden képzelőerőre, hogy megtaláljátok az elveszett hangot.

Koronczai Gáspár


Gyermekkorunk álom-macija hatalmas egy szivarral a szájában


Így kezdődtek az alkotók LSD-s látomásai


Íme a legutolsó és legidegtépőbb puzzle egész kellemes környezetben

9 — Kiadja: GT Int.

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

486 66, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, SB, WIN95

✓ Abszolút egyedi • film- és rocksztárok munkája
✗ Hangkártya nélkül nem megy • egy átlag embernek már túl debil

76%

Sokszáz évvel napjaink után járunk. Ismét hidegháború van kialakulóban. Ezúttal azonban már nem csak a Föld sorsáról van szó, hanem egész naprendszerek jövőjéről, és immár nem csak ember és ember között folyik a versengés, hanem négy roppant intelligens, és technikailag igen fejlett faj között. Már a fegyverzet sem hasonlít az ősi időkben megszokottra: hatalmas, lábakon járó harcjárművekkel, HAWC-okkal vívják mostanság a háborúkat.


Az IFF kód elcsórása után csatlakoztam az ellenség konvojához

Mielőtt továbbmennénk, ismerkedjünk meg röviden a hadban álló felekkel. Az Embereket gondolom nem kell bemutatni, természetesen ez a faj a világegyetem legerőszakosabb hódítója, igaz csak "holtversenyben" a Scorpokkal. A Scorpok a skorpióról kapták emberi nyelven a nevüket, ami utalás egyik harcjárművük formájára, illetve harcmodorukra. A másik két faj közül a Darkenek valójában békés civilizációnak számítanak, csupán azért ragadtak fegyvert, hogy megvédjék az magukat. Ennek következtében haditechnikájuk is inkább védelemre rendezkedett be. Noha a Mercek nem számítanak nagyhatalomnak, mégis ők birtokolják a legnagyobb és legfejlettebb fegyverarzenált. A Mercek a világegyetem zsoldosai (innen kapták a nevüket is): azon az oldalon állnak, aki többet fizet, ezenkívül ők uralják az egész bolygóközi feketepiacot. Ez utóbbinak tudható be magas színvonalú felszerelésük: mindenhonnan a legjobb fegyvereket szedték/lopták össze, s így HAWC-jaik a fellelhető legjobb alkatrészekből állnak.

Nos, az Emberek, a Scorpok, a Darkenek és a Mercek mindeddig viszonylag békességben éltek egymás mellett, de most, egy új naprendszer, a Phygos felfedezésével gyilkos versengés kezdődött a birtokba vételéért. Az Emberek és a Scorpok között pattanásig feszült a helyzet, főleg, miután híre ment, hogy a Scorpok állítólag kifejlesztettek egy genetikailag megtervezett gyilkológépet, a G-NOME-ot. Bár egyelőre még keveset tudni a projektről, annyi már bizonyos, hogy a G-NOME egy emberi eredetű lény. Ha ez nyilvánosságra kerül, az bebizonyítja, hogy a Scorp Köztársaság bűnös a több évszázados egyezmény megsértésében, miszerint tilos hadifoglyokkal kísérletezni.

A FELADATAINK

Allance Wilkins, az Emberi Unió titkosszolgálatának tábornoka egy profikból álló csoportot hoz létre a válság kezelésére és a csapat élére egy háborús veteránt Joshua Grantet hívja vissza a szolgálatba (az ő szerepét kapjuk meg). Wilkins szerint a Scorp kutatólabor valahol a Ruhelen bolygón található, titkos küldetéseinket tehát ott kezdjük. A feladat: megtalálni a komplexumot, és megsemmisíteni a kutatás eredményét.




Fogócska az egyik őrtorony körül

Ha még nem játszottatok fantasztikusan jó Mechwarrior-stílusú játékkal, akkor itt az ideje, hogy kipróbáljátok a G-NOME-ot. Ez ugyanis nem egy hagyományos "célozd be és nyomd meg a tűzgombot" típusú akciójáték: itt valóban katonákká válunk, s valóban távoli bolygók sivár vidékein érezhetjük magunkat. A helyszínek grafikája PC-s viszonylatban ritka szép, például a távolból előtűnő sziklás hegységek a megtévesztésig olyanok, mint az igaziak. A robosztus harcigépek pedig még ennél is szebbek: csodás a formatervezésük, a belső kialakításuk is abszolút realisztikus, a mozgásukat tekintve pedig olyanok, mintha a Csillagok Háborújából kölcsönözték volna őket. Ez utóbbi egyébként a zenékről is elmondható, és a lézerek süvítése, vagy a pajzsok zizegése is a helyén van. A játék nem is az eddig leírtak miatt nyerte el a tetszésemet: a G-NOME esetében nem rögtön a harcjárművekbe kerülünk – előbb el kell foglalnunk azokat. A kezdet kezdetén gyalogszerrel vágunk neki a sivatagos planétának, és úgy kell kisajátítanunk az első útba eső HAWC-ot. A több mint húsz küldetés darabonként négy-öt feladatot tartalmaz. Ezek során húszféle járműben fordulhatunk meg. Az ellenséget egyébként gyakran a saját hadi felszerelésével kell legyőznünk. Az akció elég összetett: ki kell szállnunk a gépből, épületekbe kell behatolnunk, ahol aztán a küldetéstől függően vagy valamit működtetnünk kell, vagy az ellenség azonosító kódját kell ellesnünk. Szóval nem csupán gigantikus robotokat irányítunk, hanem valóban ott vagyunk a harctéren, mint törékeny, hús-vér emberek. Ha kilövik alólunk a gépünket, gyalogosan folytatjuk utunkat. Mondjuk szinte semmi esélyünk, de azért megpróbálunk küzdeni az életünkért. Egy megtörtént eset: közelítek egy komplexum felé, ám túl nagy ellenállásba ütközök. Visszafordulni már késő: belépkedek inkább a kereszttűzbe, s amikor már alaposan kilyuggatták a páncélzatomat, katapultálok. Sajnos rossz irányba érkezek le, keresem a kívánt épületet, miközben imádkozom, nehogy kiontsa a beleimet egy páncéltörő lövedék. Fordulok balra, de sajnos nem az a látvány fogad, amire számítottam: már csak annyit látok, hogy egy Darken HAWC talpa felém ereszkedik...

Eme rövid kis élménybeszámolóval remélem sikerült érzékeltetnem az atmoszférát. A játék annyira szépen kivitelezett, és annyira összetett, hogy teljesen átéli az ember. Szinte már nem is egy Mechwarrior-klón, sokkal inkább egy jövőben játszódó "kommandós" program. Nem is csak kizárólag Mechekben, akarom mondani HAWC-okban utazhatunk, hanem beülhetünk például tankokba is. Ott nem kapjuk meg az irányítást (biztos nincs rá jogosítványunk), csak szimpla utasként pislogunk az ablakon kifelé, míg meg nem érkezünk az utazás célpontjához. Ugyanígy mi is felvehetünk utasokat, vagyis utaztathatjuk a saját katonáinkat, aztán meg kirakhatjuk őket kedvünk – no meg a küldetés célja – szerint. Rég nem találkozhattunk – ha egyáltalán már találkozhattunk – ennyire életszerű és intelligens környezettel egy háborús játékban.

AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányítás nem túl egyszerű, de semmivel sem bonyolultabb annál, mint amennyire feltétlenül szükséges. Célozni, illetve kanyarodni a kurzorgombokkal lehet, gyorsulni, lassulni pedig a +/- gombokkal. A célpontok megközelítéséhez használhatjuk az autopilótát, amit az A-val kapcsolhatunk be. A legtöbb HAWC-nak forgatható a törzse, ezt a vesszővel, illetve a ponttal tudjuk elérni. Újra középre hozni a törzset a Space-szel lehet. Azt is megtehetjük, hogy a lábakat állítjuk vissza a törzs irányába, ilyenkor a Ctrl+Space-t használjuk. A gépeken maximum négy fegyver van, ezekkel az 1-4 gombokkal tudunk tüzelni. A soron következő célpontot befogni a Tabbal lehet, visszatérni az előzőre a Shift+Tabbal, a kurzor alatti célpontra váltani pedig a Q-val. A legközelebbi ellenfelet az E-vel lehet kijelölni, ha pedig azt akarjuk, hogy a gépünk automatikusan célozzon, a W-t üssük le. Ha meg akarjuk szüntetni a célzást, a Ctrl+Tabot használjuk. Az útjelző pontokat előhívni az S-sel tudjuk, a radart zoomolgatni a Z/X-szel. A katapultáláshoz a Backspace-t nyomjuk le, az utasok katapultálásához pedig a Ctrl+Backspace-t. Ha újra át kívánjuk nézni a küldetés célpontjait, a B-t üssük le, de vigyázat: az újbóli eligazítás alatt az akció nem áll le! A gépünk önmegsemmisítését (bár erre ritkán lesz szükségünk) a Ctrl+86-tal indíthatjuk be, ha pedig meggondoltuk magunkat, a Ctrl+68-cal állíthatjuk le. Vannak persze külső nézetek is: ezekre átvál-




Egy strucc ilyenkor a homokba dugná a fejét – de én mit csináljak?!


A VISOM rakétát kamerával irányíthatjuk a célpontra

tani a C-vel, vagy a V-vel lehet. Fontos még az ún. IFF azonosító kód, ezzel épülhetünk be ugyanis az ellenség közé. A kód számjegyeit az U, I, O, P gombokkal pörgethetjük, resetelni pedig az Y-nal lehet. Szorosan ehhez tartozik még az üzenetek küldése, aminek a menüjét az F1-gyel hívhatjuk le, már amennyiben mindenkinek üzenünk. Ha csak meghatározott személyhez akarunk szólni, akkor az F2-F4-et használhatjuk. A menüben a következők jelennek meg: F1- változtass IFF kódot, F2 - fedezz, F3 - gyere hozzám, F4 - szállj be hozzám, F5 - kövess, F6 - katapultálj, F7 - az aktuális hadművelet megszakítása, F8 - tüzelés egyéni belátás szerint, F9 - Azonosítójel küldése (az IFF kód továbbítása), F10 - indítsd be az önmegsemmisítést.

Ha van befogva célpont, néhány billentyű a következőképp módosul: F1 - támadd meg a célpontot, F2 - védd meg a célpontot, F3 - menj a célponthoz, F4 - foglald el a célpontot, F5 - kövesd a célpontot, F10 - hajts végre szabotázst a célponton.

Nem volt még szó a gyalogos üzemmódról (ahová a Backspace-szel szállhatunk ki), aminél még a következő billentyűk is aktívak: J - lehasalás, K - térdelés, L - felállás.

Ezek voltak a legfontosabb billentyűk. Hálózaton játszva a fentiekhez képest csupán egy megemlítendő különbség van: az F1-gyel minden játékos által fogható adást "szórhatunk", külön a csapattársainknak pedig az F2-vel üzenhetünk.

A MENÜRENDSZER

Most pedig lássuk, mit találunk a játék menüiben! A főmenüből a legfontosabb a Game opció, amivel új játékot indíthatunk, állást tölthetünk, és menthetünk, illetve a készítők neveit tanulmányozhatjuk. Új játék indításakor a Campaign-nel kezdhetjük meg a küldetéseket, a Traininggel gyakorló küldetéseken vehetünk részt, a Mission-nel pedig a már teljesített küldetések közül válogathatunk. Ha megvan, amit akarunk, a Launch-csal indíthatjuk a játékot.

A fenti bekezdés persze az egy játékos módra vonatkozott, de a játékot többen is játszhatjuk, méghozzá a Network-re clickelve. A protocol menüpontban a létező összes hálózati lehetőség választható, s így akár nyolc játékos foghat neki a játéknak. Indíthatunk egymás elleni death matcheket, vagy alkothatunk akár szövetséges csapatokat is egy küldetés teljesítésére.

A főmenü harmadik pontja a Lab, ahol minden egyes járművet, építményt, egyéni felszerelést, illetve fegyvert szemügyre vehetünk, a négy faj hadseregei szerinti bontásban.




Íme egy monstrum egy normál ember szemmagasságából

Végül az utolsó menüpont (az Exitet leszámítva) az Options, ahol a billentyűzetkiosztást állíthatjuk be, a nehézséget határozhatjuk meg, a hangokat és a zenét kapcsolhatjuk ki/be, végül a grafika minőségét állíthatjuk számítógépünk képességeinek megfelelően.

Mivel az értékelést már a feladatok felsorolásánál megtettem, itt a cikk végén következzen néhány tipp. Először is érdemes átvizsgálni a kézikönyvnek a fegyverekről szóló oldalait, ugyanis hasznos dolog, ha tudjuk, hogy melyik lőszer mi ellen a leghatásosabb. A pajzsok meggyengítésére például az energiafegyverek a legjobbak, de a páncélzatok kilyukasztásához inkább rakétákat érdemes használni. A katonák kiirtására nem is érdemes lőszert pazarolni, legegyszerűbb, ha agyontapossuk őket (ennek a kivitelezésére a külső nézet a legalkalmasabb). Ahhoz, hogy ne találjon el minket az ellenség, állandó – a célponthoz képest oldalirányú – mozgásban kell lennünk. Ilyenkor a robotunk törzsének az elforgatásával célozzunk. Csata közben mellesleg ne kapcsoljunk maximális sebességre, mert az túl sok energiát von el a pajzsoktól és a fegyverektől. Az őrtornyok a kilőtt ellenfelek HAWC-jaihoz hasonlóan szintén elfoglalhatóak, ha tehát látjuk, hogy már nem tüzelnek, és a kezelőjük is kiszállt a szabadba, ezeket is nyugodtan vegyük kezelésbe. Ha gyalogszerrel haladva ellenséges katonát látunk, azonnal vágjuk magunkat hasra, és ebből a helyzetből célozzunk – így sokkal több esélyünk lesz az életben maradásra.

V.Z.



„BÁDOGEMBEREK"
EMBER ÉS GÉP ÖSSZECSAPÁSA


A HAWC-ból kiszállva le kell eresztenünk a hidat

g-nome — Kiadja: 7th Level

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, 4xCD, SVGA, WIN95

✓ Változatos és izgalmas akció
• gyönyörű grafika
✗ Kicsit túl hamar bekeményít

92%

theme HOSPITAL

Pont ezt írta fel a doki!

A TV-s szappanoperák által okozott személyiségzavarok hozzám hasonló tulajdonosai valószínűleg sokan vannak úgy a világ dolgaival, mint csekélységem: ahogy így popcornt majszolgatva bámulom a 'Vészhelyzet', a 'Kórház a város szélén' meg a hasonló nagyszabású filmtörténeti alkotásokat, néha kedvem támad, hogy fehér köpenyt öltsek (vagy zöldet, mert azon kevésbé látszik a vér), és megmentsem az emberiséget. Vagy meggyógyítom őket – vagy legalábbis tevékenyen hozzájárulok a túlnépesedés problémájának drasztikus megoldásához (hja, a tudomány néha áldozatokat követel!). A mészá... akarom mondani orvosi pályára készülők a konzervatív felfogás szerint 6 évet szoktak elpocsékolni életükből holmi SOTE nevű helyeken – énmodernségem egy egyszerűbb és lényegesen gyorsabb megoldást választott: magamhoz ragadtam a Bullfrog-fiúk legújabb alkotását, a Theme Hospitalt, ahol azonnal a kórházi élet sűrűjébe vethettem magam.


Korrekt. Ez a fickó is lehányta a gyönyörű folyosómat

Theme Világban sok a baj. Az AIDS, a pestis és a kolera még hagyján, de ezeknél sokkal rettenetesebb betegségek ütötték fel fejüket: vízfej, Király-komplexus, TV-s személyiségzavar, méternyelv, pótborda – hogy csak a legismertebbeket említsem. Szükség van egy jól képzett, kiterjedt ismeretekkel rendelkező orvosi géniuszra, aki három másik kórházat megelőzve megmenti a Theme-lakók egészségét. Vele rögtön találkozhatunk is az introban, amely egyben megadja a játék "véresen" komoly alaphangulatát is. Nemkülönben a címképernyő, amelyen a leendő Messiás egy láncfűrész társaságában siet a gyengélkedők segítségére. Itt rögtön meg is adhatjuk orvosi álnevünket (Kvasztics Fedor, dr. Mengele, Kulka János, stb.) – ez alapján tud majd a masina rendet tartani a zűrösebb kórházak egyes doktoraira jutó nyolc játékállás között.

A feladat egyszerű (?!): be kell rendeznünk a kórházat, személyzetet toborozni, aztán minél gyorsabban megjavítani/elzavarni a recepciónál jelentkező meghibásodott betegeket, közben szert tenni némi egészséges profitra. Az első pálya tulajdonképpen gyakorlás, amelyet támogat az 'Első játék' opció (vagyis a Tutorial) is, ami minden egyes eseményt kommentál. Ha a játék beindul, első dolgunk, hogy a játék sebességét lelassítsuk a felső sorban levő pop-up (illetve esetünkben pop-down) menüben, ugyanis némi időre van szükség, hogy az üresen kongó épületet alkalmassá tegyük a betegek fogadására (recepció, recepcionista, székek a várakozóknak, fűtés, diagnosztizáló szoba és orvos, gyógyszertár nővérkével). Ha ezzel megvagyunk, a bal oldalon látható órára kattintva – lehetőleg elsőként – nyissuk meg a kórházat a közönség előtt.

BERENDEZÉS/ FELSZERELÉS

Új szobát a Build Rooms ikonra clickelve építhetünk. A típus és az altípus kiválasztása után adjuk meg a szoba helyét és méretét (ha a szín kék, a méret már megfelelő), majd valami értelmes helyre elhelyezzük az ajtót és – ha óhajtjuk – az ablakokat. Itt nyilván érvényesülnie kell bizonyos logikának: a diagnózist és a gyógyszertárat a recepció, az összetartozó helyiségeket pedig lehetőleg egymás közelében kell elhelyezni, meg hasonlók. Minden szobához tartozik egy minimális alapfelszerelés, amit muszáj megvenni és elhelyezni, de egyéb felszerelésekkel komfortosabbá (növény, radiátor, kuka), biztonságosabbá (tűzoltókészülék) és hatékonyabbá (több alapfelszerelés) tehetjük. A szobáknak négy alaptípusa van:

Diagnózis: A *GP's Office* a kórház legfontosabb épülete, itt fogadjuk kórmegállapításra a recepciónál bejelentkező betegeket. Itt mindig lennie kell egy orvosnak (ha engedélyeztük a szobák elhagyását, akkor automatikusan besiet az egyik doki, ha épp nincs ott senki), aki kitalálja a páciens baját, majd szerény tiszteletdíj fejében a megfelelő helyre irányítja. Ha nem tudja az esetet diagnosztizálni, nem biztos a dologban, esetleg a kórház nincs felkészülve a betegség kezelésére, a doki kihajítja a beteget a folyosóra, és a megjelenő zöld lámpára kattintás után mi döntünk, hogy mi történjék a beteggel: hazaküldjük; ha a diagnózis bizonytalan, megpróbáljuk a feltételezett baj alapján kezelni (ilyenkor alkalmasint ellátogat intézményünkbe a Kaszás); várakoztatjuk, amíg a megfelelő felszerelést vagy személyzetet beszerezzük; elküldjük a kutatórészlegbe (ha van ilyen, és van is benne kutató), ahol a beteget bedugják egy nagy tepsibe és kisütik – mármint hogy mi a baja; átirányítjuk egy másik kórházba (itt megjegyzendő, hogy az orvostudomány mai állása szerint a kedves beteg inkább dögöljön meg, mint hogy a konkurenciához vigye a pénzét). A diagnózis szobában egyébként "kutatás" is folyik, mert több nem azonosított eset után a doki általában rájön a betegségre, és megtalálja a kezelés módját is. Hosszabb kezelés után egyébként rendszerint ebbe a szobába térnek vissza a páciensek. Az elmondottakból következik, hogy ide egy gyors, barátságos, bármilyen szakmájú, de legalább közepes képzettségű doki szükséges. A diagnózis kisegítő szobája a *General Diagnosis*, ahol a nem pontosan diagnosztizált beteget további vizsgálatnak vethetjük alá. Célszerű közvetlenül a diagnózis mellé telepíteni, de orvost nem kell külön tartani benne: ha a felvevő doki ráér, átmegy a beteggel, ha nem, akkor valamelyik ráérő kollégája helyettesítheti. A *Ward* az elfekvő kórterem, ahol egyrészt kezelés is zajlik, illetve itt pihennek a pótborda kivételére várakozó betegek az operáció előtt. Csak akkor fogadhat beteget, ha egy nővérke is tartózkodik benne (ebbe egyébként nem árt legalább három ágyat telepíteni, mert az alapként ajánlott egy általában kevés szokott lenni). A *Psychiatric Room* a lélek búvárainak birodalma, ahová pszichiáter képzettségű orvost kell helyeznünk. Itt gyógyítják az olyan rémes kórokat, mint például a Király-komplexus, vagy a TV-s személyiségzavar (utóbbit például azzal a módszerrel, hogy a piszkológus a TV eladására, és rádióvásárlásra biztatja a beteget). A doki egyébként majd jó lesz helyettesítésre is. A legforgalmasabb hely minden bizonnyal a *Pharmacy* lesz, ahol – lesz-ami-lesz-alapon – egy nővérke beadja azt a gyógyszert a páciensnek, amit a felvevő doki megsaccolt.



Kezelés: Ide tartoznak azok az épületek, amelyek kezelik a diagnosztizált betegeket. A pszichiáterrel és a gyógyszertárral már találkoztunk az előbb, újdonság az *Operating Theatre*, vagyis a műtő, ahol **két** sebészi képzettségű doki eltávolíthatja a nemkívánatos pótbordát (Spare Ribs). A műtőnek az elfekvő közelében kell lennie.

Klinikák: Ebből nyitáskor csak az *Inflation Room* áll rendelkezésre, ahol a vízfejű páciensek fejét egy bármilyen képzettségű, helyettesítő doki szépen kidurrantja, majd felfújja a megfelelő méretűre. Nemsokára azonban a diagnosztizáló doki felfedezi a méternyelvet (Slack Tongue), és építhető a kúrára alkalmas szoba, ahol egy általános doki a szeletelő segítségével normál méretűre javítja szegény beteg ízlelőszervét.

Kiegészítők: Az alapvető kórházi higiéniához hozzátartoznak a patkányok... ja, azok majd később jönnek, most a mellékhelyiségekre (*Toilets*) gondolok. A hosszabban itt tartózkodó páciensek közérzetére NYOMASZTÓ hatással van, ha nem tudnak könnyíteni szorult helyzetükön – tehát a 3-4. pálya környékén már legalább 3 fülkéből álló vizesblokkot kell telepíteni a főépületbe, és nem árt egy kisebb hengersor a melléképületekbe sem. Elengedhetetlenül szükséges a személyzet pihenését szolgáló *Staff Room* építése is, ahol a dokik, a nővérkék és a házimunkások kényelmes kereveten heverészve frissülhetnek fel. Én szoktam nekik venni billiárdasztalt is, na meg TV-t, hátha kapnak egy frankó kis személyiségzavart is... A *Research Room*ban a kutató képzettségű dokik fejlesztik a tudomány állását a diagnózis, a gyógymód, a felszerelések, a gyógyszerek és az új technológiák terén (nyilván az utóbbi kutatás eredménye a címképen látható láncfűrész). Ide érdemes legalább két asztalt telepíteni, mert két kutató gyorsabban jut eredményre. Ha rendelkezünk konzultánsi minősítésű dokival, akkor célszerű a *Training Room* telepítése, ahol az alacsonyabb képzettségű dokikat magasabb szintre juttathatjuk, illetve az általános képzettségűeknek valami speciális szakmát okíthatunk. Ehhez természetesen a konzultánsnak és a nebuló dokinak is hosszabb ideig a szobában kell tartózkodnia. Ez ugyan a bérezésük miatt kissé költséges mulatság, de a munkaerőpiac silány kínálata miatt a negyedik pályától kezdve mindenképpen szükség lesz rá.

A fentebb említettek tartoznak egy kórház alapvető felszereléséhez a második pályától kezdődően. Természetesen a diagnosztizáló doki, illetve a kutatók sebességének függvényében egyre tárul a tudományos horizont és egyre újabb helyiségeket (*Scanner Room, Cardiogram*, stb.) építhetünk. Ezek ismertetésétől most eltekintek, egyrészt azért, mert megépítésükkor Mr. Lándzsarázó ékes anyanyelvén a program tájékoztat működtetésükről, másrészt azért, mert úgy tervezem, hogy ez az ismertető nem nyúlik majd át a hátsó borítóra. Ami még mindenképpen fontos: az egyes helyiségek ajtajára mutatva a pointerral infot kapunk az ide várakozókról (a páciensek feje felett zöld alapon fehér nyíl). A harmadik pályától kezdve annyi beteg érkezik a kórházba, hogy mindenképpen szükség lesz még egy felvevő irodára (és persze recepcióra). Ha rákattintunk az ajtóra, akkor variálhatunk a befogadóképességgel (maximum mennyi páciens várakozik az adott helyre), amire egyébként rendszerint nincs szükség – sokkal fontosabb, hogy a pácienseket az ajtóra mozgatva elsőbbséget biztosíthatunk a halálhoz közel járó (koponya a feje felett) vagy az időlimites járványkezelésre szoruló (villogó kék lámpa) betegeknek.

Folyosók berendezése: Ezt a Furnish Corridor ikonra kattintva érhetjük el, és a betegek kellemes közérzetét



Vészhelyzet! Járványbetegek érkeznek

biztosító dolgokat telepíthetünk vele, ami az általános értékelésnél nagyon fontos. Pár dolog már ismerős lehet a szobák berendezéséből. Itt telepítjük például a recepciót (*Receptionist Desk*), nyilván a bejárat közelébe. A várakozók kényelmét szolgálják a székek (*Bench*), amit forgalmasabb helyekre (recepció, felvevő iroda, adott járványt kezelő szobák) nem árt bőven elszórni. Egy székre egy páciens ül. A betegek nemcsak gyógyulásra, hanem folyékony anyagokra is szomjaznak, mely problémát a *Drink Machine* piaautomaták hivatottak megoldani, egyszeri használat esetén mindössze 20 dollárért. A tűzoltókészülékekre (*Fire Extenguis-her*) a negyedik pályától lesz szükség, ahol már természeti katasztrófák is sújtják az amúgy is zűrös kórházunkat. A radiátorok szintén fontos tényezők a közönség kényelmének szempontjából: a hőfokot több radiátor telepítésével vagy az erősebb fűtéssel orvosolhatjuk (előbbi esetben a hőközpont meghibásodása fogja forrás- illetve fagypontra süllyeszteni a betegek kedélyállapotát, utóbbiban pedig a fűtésszámla a miénket). Kellemesebben érzi magát a beteg, ha a folyosókon sűrűn van telepítve mindenféle zöldség (*Plant*), bár ezeket meg állandóan locsolni kell.

SZEMÉLYZET

A kórházi személyzetet négy csoportra oszthatjuk (dokik, nővérek, házimunkások és recepcionisták), akiket a *Hire Staff* ikonra kattintva bérelhetünk. A recepciósokkal nem lesz gond, mert ha egyet odaállítottunk a pultjához, a továbbiakban nem kell foglalkoznunk vele. Mindegyik kategóriának három képzettségi fokozata van, ami munkájának minőségében és gyorsaságában, továbbá természetesen bérezésében mutatkozik meg. 'Olcsó húsnak híg a leve'-alapon célszerűbb a korrektebb paraméterekkel rendelkezőket felvenni (aki szabadidejében whiskyt főz, például rendszerint kiváló választás), akikre rendszerint csak a játék elején tehetünk szert (béreljük fel az összes jó tulajdonsággal rendelkezőt, akkor is, ha még nem tudunk munkát adni nekik), mindenesetre a jó fogás reményében nem árt havonta bekukkantani a munkaerőpiacra.

A stáb bármelyik tagjára clickelve megjelenik az info panelje. Ezen látjuk nevét és arcát (orvosoknál képzettségi fokát is); lelki állapotát (túl sok vagy rossz környezetben végzett munka esetén fizetésemelést vagy prémiumot kérnek, vagy kilépnek); fáradtságát (ha a beállított értéknél fáradtabb, automatikusan visszavonul a Staff Roomba); és munkája minősítését (minőség és sebesség). A csekk mellett találjuk a fizetését; a kézzel pedig azonnali hatállyal kirúghatjuk. A fogóval villámgyorsan áthelyezhetjük egy másik helyre, ami alkalmasint jóval hatékonyabb módszer, mint hogy megvárjuk, amíg magától rájön, éppen hol van rá égető szükség.

Dokik: A dokiknak az általánoson kívül három speciális képzettségük lehet (némelyiknek több is): pszichiáter, sebész és kutató. Legalább egy piszkológusra mindenképpen szükség lesz; sebészből legalább kettőt kell szereznünk, mert egy operációhoz ennyi kell (ha kezdésnél csak egy van, azt is vegyük fel – majd később alkalmazunk/kiképzünk egy másikat, addig jó lesz helyettesítő feladatokra vagy felvevőnek). Ha a helyzet úgy kívánja nem árt alkalmazni egy plusz dokit is, aki egyrészt ellátja a kisegítő feladatokat, másrészt bevethető, ha a frontról pihenni kell küldeni valakit.

Nővérek (*Nurses*): Itt nincs speciális képzettség, a nővért igénylő munkahelyeken (Ward, Pharmacy, stb.) bármelyik használható. Belőlük sem árt egy tartalék, de itt is nyilván a magasabb kvalitásúakat vegyük fel.

Házimunkások (*Handymen*): Az ő dolguk három részből tevődik össze, úgymint: takarítás (ezt a szobákban kukák elhelyezésével csökkenthetjük), a növények locsolása és az orvosi berendezések karbantartása. Utóbbira igazán csak a negyedik pályától lesz szükség. Az orvosi cuccok egy bizonyos számú használatra lettek kalibrálva, ami után felújításra szorulnak. Ha gyorsan haladunk előre, erre általában nincs szükség, de a negyedik pályától jelentkező földrengések erősen növelik a masinák amortizációs szintjét. A meghibásodott kütyüről tudományos módszerrel állapíthatjuk meg az üzemképtelenséget: ha füstöl, akkor valami gond van. Ilyenkor átpakolhatunk a tetthelyre egy munkást, de az is megoldás, ha az egyik házimunkás három feladata között prioritást adunk a javításnak.

PÁCIENSEK

Velük csupa gond van: mindenféle bajuk van, jönnek-mennek, néha meg meghalnak – viszont ők hozzák a pénzt, és mindenhol fizetnek, ami örömteli esemény. Illik tehát mindegyiket figyelemmel kísérni, és mindent megtenni kellemes közérzetük érdekében, a fentebb említett módszerekkel. Meg a gyógyulásukért is, mert minél előbb gyógyultan elhúznak a dolgukra, annál gyorsabban jutunk a pénzükhöz és annál jobb a kórház hírneve is. Első útjuk a recepcióhoz vezet, onnan a felvételi irodába, sikeres diagnózis esetén pedig a kezelés helyére (sikertelennél pedig oda, ahova küldjük őket). Az első két esetben előfordulhatnak nagyobb torlódások, amin segíthetünk újabb felvétel/recepció létesítésével, illetve a diagnózis nélküli kúrára küldéssel. Utóbbi dolog csak akkor működik, ha a páciensre kattintva lekérjük az infoját. Ebben látjuk egy grafikonon az állapotában történt változásokat a kórházba érkezése óta; az elégedettség/szomjúság/hőfok érzetét, ami a kórház megítélése szempontjából alapvető; a feltételezett kórismét (meg azt, hogy ezt egyáltalán tudjuk-e orvosolni); továbbá az egyik ikonnal diagnózis nélküli direkt kúrára küldhetjük a beteget, illetve melegebb éghajlatra. Utóbbi kevéssé javít a kórház hírnevén, az előbbi viszont több alkalommal is kellemes dolog lesz. Egyrészt: annál gyorsabban jutunk pénzhez, minél gyorsabban távozik a beteg gyógyultan. Másrészt: csökkenthetjük a recepciónál és a diagnózisnál várakozó betegek zsúfoltságát. Ha azt látjuk, hogy Elvis egy húszast hajint az italautomatába, akkor nyilván egy Király-komplexusban szenvedő beteghez van szerencsénk – mehet azonnal a pszichiáterhez, nem kell várnia a diagnózisra. Ugyanez a helyzet, a méternyelvvel, összetört csontokkal és hasonló vizuálisan is diagnosztizálható betegek esetében.


A műtét még nem sikerült igazán, mert a beteg még életben van

GAZDASÁGI HELYZET

Mint az eddigiekből is kiderült, a kedves beteg mindig és mindenütt fizet. Ez képezi bevételi oldalunkat, tehát elsődleges fontosságú, hogy a őkelmét minél gyorsabban diagnosztizálni és kúrálni tudjuk – máskülönben a beteg dühösen távozik, ami egyrészt rontja a kórház reputációját, másrészt nem fizet, ami aztán már tényleg katasztrófa. Pénzügyi gondok már a kezdet kezdetén is fel szoktak merülni, mert a nyitó összeg rendszerint nem elég arra, hogy egy minden igényt kielégítő kórházat rendezzünk be a lehető legjobb személyzettel. Az alternatíva abban áll, hogy egyes létesítményeket csak a megfelelő alkalommal építünk fel, illetve kölcsönt veszünk fel. Részemről az utóbbihoz (a $ jellel elérhető bankárhoz) szoktam folyamodni, mert 15-20.000 sztotyinka még nem jelent különösebb kamatot, viszont egyetlen kuncsaftot sem vesztek el hosszas várakozás, esetleg kezelhetetlenség miatt. Az alkalmazásban levő orvosok és nővérek kihasználtságára azért nem árt odafigyelni.

Negyedévenként és évenként a Dicsőség/Szégyen Tárházán (Hall of Fame/Shame) keresztül tájékoztatót kapunk a kórházunk működéséről (legnagyobb befektetés/halálozási arány/érték/stb.), ami újabb lehetőség a plakettekhez járó összeg felvételére, illetve kórházunk reputációjának rontására.


A személyzet legfontosabb feladata a takarítás

BONUSOK ÉS SZIPKÁK

Az élet így sem túl unalmas, de ezt tovább színesítik a különböző 'küldetések'. A kórházat például alkalmasint fontos személyiségek óhajtják meglátogatni (fekete cilinder jelenik meg a menü felett). Őket célszerű fogadni, mert ha a körbevizslatás után nem gazdagodtak különösebben negatív élményekkel, akkor 1-2 ezrest szoktak adományozni, továbbá növekszik a kórház reputációja is. (Azt persze mondani sem kell, hogy mindig egy ilyen VIP előtt szalad át egy patkány, hányja el magát egy beteg, vagy esetleg épp ott sikerül megmurdelnie.) Másik bonus a járványok kezelése: ilyenkor a kék lámpára clickelve a program tájékoztat a betegség mibenlétéről és arról, hogy egyáltalán tudjuk-e kezelni. Ha elfogadjuk a küldetést, akkor az adott időlimiten belül ki kell kezelnünk az összes pácienst, akik egyenként is fizetnek, továbbá bonus lóvé is áll a házhoz, ha időn belül az összeset megmentettük (ilyenkor lehet variálni a kezelésre várakozók listájával).

Szipka azért több van. Ezek között elsődleges a negyedik pályától jelentkező okádási járvány. A beteg emberek ugyebár alkalmasint hajlamosak elhányni magukat, amit egyébként elősegít az is, ha túl sok a szemét a folyosón, mert nem túl hatékonyak a házimunkások. Ha nem elég gyors a takarítás, a szájon át történő ürítés átragad a környéken levő összes páciensre, ami katasztrofálisan hat a kórház higiénés állapotára. Az ilyen járványokat házimunkások tömeges felvételével próbálhatjuk orvosolni (nem túl sok sikerrel), de sokkal egyszerűbb a villámgyors takarítással megelőzni Okada nagyfőnök elharapózását. Ha nem sikerül az ilyetén szennyezést megakadályozni, hamarosan az összes beteg dühös lesz, és – miután a padlóra helyezte reggelijét – dühösen (és fizetés nélkül) elhagyja a kórházat. Ilyenkor szokott főhősünk egy nagyobb adag gyógyszert magához venni...

A következő kellemetlenség a patkányok jelenléte és a természeti katasztrófa, vagyis a földrengés. Az előbbi eset orvoslása egyszerű: ha a pointert egy ilyen kis szőrös négylábúra visszük, célkeresztre vált, és ledurranthatjuk (a házimunkás majd feltakarítja, mielőtt valaki még kipakolná a gyomrát tőle). A földrengés kellemetlenebb, mert megkárosítja a létfontosságú orvosi műszereket, és házimunkást kell küldenünk a javításukra.

A negatív élmények sorába tartozik még a hőközpont meghibásodása, ami a 'túl sok a radiátor-kevés a házimunkás'-effektus kialakulásakor észlelhető. Ilyenkor vagy sarkvidéki hideg köszönt a kórházra, vagy kenyai nyár. Ha ilyesmi történik, nincs mit tenni: meg kell várni, amíg a hőközpont magától megjavul.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Minden parti előtt tájékoztatót kapunk, hogy az adott pályán mire kell igazán nagy figyelmet fordítanunk, de a Status ikonnál (F8) részletes infokat is nyerhetünk ténykedésünkről. Itt a négy konkurrens kórház működéséről kérhetünk adatokat. A körgrafikon a piaci részesedést mutatja a választott kórháznál, továbbá itt látjuk a páciensek elégedettség/szomjúság/hőfok érzetét, amit alkalmasint a fentebb elmondottak figyelembe vételével javíthatunk. A kórház működését négy paraméter szabja meg, amit a bal alsó sarokban látunk grafikonokon: a kórház **hírneve** (befolyásolja a páciensek közérzete és a halálozási arány); **készpénz** (banki tartozás nélkül); a **kikúrált betegek száma**; a **személyzet hangulata**; a kórház és a hozzá tartozó berendezések értéke. Ha minden paraméter a maximumon van, akkor a következő negyedévben új állásajánlatot várhatunk, amely megemelt fizetéssel egy új kórházba invitál bennünket. (Ezt egyébként elsőre nem muszáj elfogadni: a következő ajánlat busásabb lesz, és abban még esedeznek is csekélységünkért.) Ha valamelyik paraméter esik, akkor a grafikon piros színre vált, és nemsokára főhősünk nagyobb adag gyógyszert szólít magába.

ÉRTÉKELÉS

Hát az biztos, hogy a Theme Park sikere nehéz feladat elé állította Bullfrogékat – de azért sikerült túlszárnyalniuk magukat (már megint...). Játék közben az ember hol hanyatt zuppan a nevetéstől, hol rettentő káromkodásokat ereszt az éterbe. A negyedik pályától kissé már kezd idegesítővé válni a dolog a sok forgó gyomor miatt, de attól függetlenül elég nehéz a játék mellől felállni. A zene egy idő után enyhén idegesítővé válik, de a hangosbeszélő mindenképpen segítséget jelent a játékosnak. Ezek után még mit lehetne mondani? Az sicher, hogy az első három pályán összecsinálod magad a poénoktól – a negyediktől meg megüt a guta, és nem mész dolgozni/iskolába. Ha van játék, amit mindenkinek érdemes kipróbálnia, az ez lesz. Ennyit erről, én megyek vissza zsebbéli szikéimért, mert a páciensek rám vágynak. Csókol mindenkit:

dr. prof. CoVboy

theme hospital — Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG 6
JÁTSZHATÓSÁG 6
SZAVATOSSÁG 6
ZENE BONA

486DX/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ A humor • nehéz mellőle felállni
✗ Minden betegséget újra fel kell fedezni • a negyedik pályától már iszonyú nehéz

87%

JÁTSZD ÚJRA, ARNOLD!

Ugyan a prófécia, miszerint a világégés 1995-ben fog eljönni immár egészen bizonyosan hamisnak mondható (szerencsére), még mindig rengeteg rajongója van a Terminátor-mítosznak. A film mindkét része nekem is mindmáig a kedvenceim közé tartozik, így mindig szívesen látok bármilyen játékot, ami ezzel a témával foglalkozik. A Bethesda Softworks ugyebár tavaly jött ki a Future Shockkal, egy remek hangulatú, Doom-stílusú lövöldözős akciójátékkal, ami gyanítom, nem csak nekem szerzett sok izgalmas percet. Nos, most ismét visszatérhetünk a gyászos jövőbe, hiszen itt van a folytatás, a '97-es igényekhez igazított SkyNET.

THE TERMINATOR SKYNET

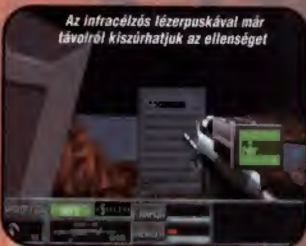
MI IS AZ A SKYNET?

A helyszín ezúttal is az atomkatasztrófa sújtotta Los Angeles, ahol az öntudatra ébredt számítógépes rendszer, a SkyNET ellen folyik az elkeseredett harc. Emlékeztetőül az előzmények: a SkyNET-et a '90-es évek elején a legmodernebb csillagháborús eszköznek szánták. Az eredeti elképzelés szerint számos műhold segítségével a háborús gócpontok felszámolására hozták létre, méghozzá úgy, hogy az emberi tévedéseket elkerülendő mindent a legapróbb részletig gépesítettek. A rendszert tanulásra képes mesterséges intelligenciával ruházták fel, 10 másodperc alatt a SkyNET több háborús stratégiát tud kidolgozni, mint egy tábornok egy egész emberöltőn keresztül. A rendszert fejlesztő Cyberdyne Corporation tehát tökéletes munkát végzett. Túlságosan is tökéleteset... 1995 augusztusában a SkyNET úgy dönt, többé nincs szüksége emberi irányításra.

CSAK EGY KLÓN?

A játékban – ahogy a Future Shockban – most is John Connor ellenálló katonái közé lépünk be. Ha egy játékos módban indulunk, az első küldetésünk még csak egy rutinfeladat: be kell hatolnunk a Cyberdyne egyik komplexumába, és ki kell derítenünk, mik a SkyNET legújabb tervei. A dolog, amit ott találunk, azonban még a ránk támadó robotoknál is rémisztőbb: a létező legnagyobb hatásfokú nukleáris rakétára bukkanunk, amit a SkyNET annak idején csak azért nem használt fel, mert még nem kapcsolták rá a rendszerre. A SkyNET robotjai immár felfedezték, és birtokba is vették ezt a félelmetes fegyvert, amelynek bevetése a maradék túlélő számára is a világvégét jelentené. Az ellenállásnak sürgősen cselekednie kell.

A lemezen összesen nyolc új küldetést találunk. A fent említettek képezik az elsőt, a többiben tehát a SkyNET terveinek a meghiúsítása lesz a feladatunk. Eközben persze rengeteg robotot kell likvidálnunk, köztük T800-asokat, Hunter/Killer vadászgépeket, többek között még a filmben is látott hatalmas, lánctalpas Goliath robottal is összefuthatunk. Kalandjaink során 17 féle fegyverrel fogunk találkozni (amiben mondjuk már benne foglaltatik az ólomcső is), és ötféle bombával/gránáttal hajigálózhatunk. Az irányítás szerencsére maradt a régi: a billentyűzettel mászkálhatunk, az egérrel pedig célozhatunk. Ezzel kapcsolatban felhívnám a figyelmet egy fontos dologra: ugrásnál a levegőben is lehet irányt változtatni! Az előző részhez hasonlóan persze nem csak gyalog kell harcolnunk, hanem néha dzsippel száguldozhatunk, néha pedig beszállhatunk egy H/K repülőgépbe. A 3D környezet ugyanolyan szép, mint a Future Shockban, bár ezt most sajnos pejoratív értelemben kell érteni, hiszen azon kívül, hogy átrakták SVGA-ba a terepet, sok változás nincs. Érdekesség viszont, hogy a folytatás segítségével az elődöt is elindíthatjuk feljavított grafikával, legalábbis amennyiben fel van már installálva. A játék atmoszféráját ezúttal is a remek hanghatások biztosítják. Minden egyes robottípus eltérő zajt csap, a H/K gépek frankón süvítenek a fejünk fölött, a sztereó hatásnak köszönhetően sosem kell töprengenünk, merről leselkedik ránk a veszély. Mindezek már megvoltak a Future Shock-ban is, lássuk inkább az újdonságokat!


Az infracélzós lézerpuskával már távolról kiszúrhatjuk az ellenséget

AZ EXTRÁK

A játéknak immár nem csak egyedül foghatunk neki, hanem hálózaton keresztül akár négyen is, egymás ellen. Ilyenkor négyféle figura közül választhatunk: van például egy Lara Croftos beütésű kiscsaj, meg egy Schwarzenegger típusú T800-as is. Jó dolog, hogy a hálózati játéknál csak minden harmadik résztvevőnél kell meglennie a játéknak, így például egy négyes menethez elég csupán 2 CD.

ő lenne (jobbra) John Connor?

Az eligazításokon is változtattak, ezúttal már nem rajzolt képeken kapjuk az utasításokat, hanem videojelenetekben. Ez ugyan pozitív újítás lenne, de a színészek teljesítményétől nem igazán voltam elragadtatva, s mellesleg nem értem, hogy miért csak VGA a felbontás.

Noha összességében a SkyNET kétségkívül egy jó játék, hiszen például a szintek ötletesen vannak megtervezve, én azért néhány új pályánál, meg a multiplayer módnál valamivel többre számítottam.


A shotgun az acélcsontvázakkal szemben nem a leghatásosabb fegyver

Elég, ha csak azt vesszük figyelembe, hogy Future Shock óta már megjelent egy Duke Nukem, sőt egy Quake is, az tény, hogy ezek grafikailag – különösképp a fény- és árnyékeffekteket tekintve – magasan verik a SkyNET-et. Kár érte, mivel a sztori igazán többet érdemelne.

V.Z.


Jó kis mordályod van öregem, de az én aknavetőm még jobb!

skynet — Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX2, 8MB RAM, VGA, 2xCD, SB, SBPRO

✓ Az irányítás és a hangeffektek tökéletesek
✗ Grafikailag már nem elég korszerű

79%

KICK OFF 97

Az Anco játékprogramjai már legalább 10 éve jelen vannak a fociszimulátorok világában. Először C-64-re és Amigára, majd később PC-re is elkészítették a KickOffot, amelynek két része sokak szerint hosszú éveken át egyszerűen a legjobb volt a maga műfajában. A tavalyi kiadás azonban nem sikerült tökéletesen (lásd 96/7-8 szám), és a program nemcsak hogy elvesztette vezető helyét, hanem komoly hátrányba is került például az Electronic Arts FIFA Soccer-sorozatával szemben. Most viszont elkészült a 97-es változat, amitől a szerzők egyenesen el vannak ragadtatva. Lássuk, jogos-e az önbizalom:

A program grafikája hihetetlenül sokat fejlődött. A KickOff sokáig hírhedt volt miniatűr méretű, teljesen egyforma játékosairól, de most hál'Istennek a szerzők végre szakítottak ezzel a hagyománnyal. A labdarúgók mozgása, animálása szinte tökéletes. Ez köszönhető talán annak is, hogy Ian Wright, Patrick Vieira és David Seaman mozgásának digitalizálása adta a mintát. Még felülnézetben is látszik, ki ollózik vagy lő kapásból, s ki fejel. De ami igazán fontos: mindezt 800x600-as felbontásban is akadozás nélkül képes a program megjeleníteni (bár valószínűleg 486-oson ez már nem igaz).


Ígéretes támadás. A végén majd legfeljebb kirúgjuk a stadionból a labdát

Sok gondom volt viszont a hang beállításával. DOS-ban egyszerűen meg se nyekkent a játék, s végül csak a Windows 95 DOS ablakában sikerült életet lehelnem bele. Ekkor azonban kis meglepetés ért, hiszen a menüt aláfestő zene úgy recsegett, mintha egy régi fekete bakelitlemezt préseltem volna be a CD-játszóba. Meccs közben viszont már nem volt ilyen probléma. Mind a kommentátor, mind a közönség zaja jól szólt, s egész jó hangulatot teremtett kicsiny szobámban. Az egyetlen furcsaság, hogy egy lövés után a riporter már a kapus védését dicsérte, a labda viszont a hálóban kötött ki.



A mozdulat gyönyörű, de a labda még messze jár

A játékosok irányítása borzasztóan összetett. A játék csak két gombos botkormányt kezel, de ezzel a két gombbal 10-15 különböző funkciót (pl. szöktetés, sarkazás, csukafejes, ollózás) érhetünk el a nyomogatás hosszától, időzítésétől és helyétől függően (pl. az alapvonal közeléből a lövés gomb beívelést jelent). Ez persze rengeteg gyakorlást igényel, hiszen az ember eleinte csak nyomogatja össze-vissza a gombokat. Szerencsére a gyakorló részben mindent megtanulhatunk. Kipróbálhatjuk a cselezést, a szabadrúgást, a kapura lövést, a beadásokat és szögleteket, valamint a kapu elé érkező labdák megjátszását. Aki aztán kitapasztalja a dolgot, az tényleg azt csinálhat a labdával, amit csak akar. És ami a legfontosabb, a különböző cseleket, trükköket a játékosok a képernyőn rendkívül látványos formában be is mutatják.



Itt a kapusnak már nincs esélye


A lassítás is bizonyítja, hogy bent volt



Rossz ütemű becsúszás – a siker azonban teljes

Védekezésben és a kirúgások utáni labdaszerzésben egy idegesítő funkció miatt nagyon nehéz lesz a dolgunk. A gép ugyanis automatikusan váltja az általunk irányított játékost, mindig arra, amelyik a legközelebb van a labdához. S miközben én teljes gőzzel loholok a támadó után (mert lehet sprintelni is) és már készülök becsúszni, a program gondol egyet és a csatár másik oldalán bámészkodó játékosomat jelöli ki. Ez persze azonnal elindul abba az irányba, amerre az előbb szaladtam, s mire megfordulok vele, már vezet is az ellenfél. A nagy baj az, hogy ezen szerintem semmilyen gyakorlás nem segít, egyszerűen a gépnek mindig gyorsabbak lesznek a reflexei.

A játékban 307 csapat 5.200 játékosával próbálkozhatunk, s állíthatunk össze belőlük álomcsapatot. Sajnos a magyar klubcsapatok már itt is könnyűnek találtattak, s kimaradtak a programból. A csapatok és játékosok most is előre beállított értékeiknek megfelelően futballoznak, de sajnos a leggyengébb társaság sem elég rossz ahhoz, hogy gond nélkül le lehetne őket győzni.

A program egyébként felkínálja a tőle már megszokott lehetőségeket is. Beállíthatjuk a pálya méretét és állapotát, választhatunk magunknak szimpatikus bírót (aki aztán gond nélkül kiállítja játékosunkat) és módosíthatjuk az összes csapat és játékos adatait. Szóval összességében nem rossz a játék. Csak azt az automatikus váltást ki lehetne kapcsolni...

Temesvári Tibor

kick off 97 — Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

486/66, 8MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ szuper animáció • rengeteg lehetőség irányításban
✗ eleinte kevés sikerélmény

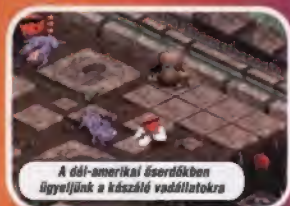
80%

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Hát bizony Spot a 32 bites platformokon elég nehezen érkezett meg Hollywoodba, a szobám falán fityegő pókhálóval benőtt PlayStation/Saturn feliratú reklámposzter például még 1995-re van datálva. Nem tudom Spot milyen járművel vágott neki az útnak, de az biztos, hogy még a BKV teljesítményét is sikerült felülmúlnia. (Állítólag a parodizált filmek copyright jogaival akadtak gondok.) Több mint egy évvel a MegaDrive verzió után, lássuk hát mit jelent a plusz 16 bit.

Mindenekelőtt röviden bemutatnám magát Spotot. Talán nem mindenki számára közismert, hogy Spot egy népszerű üdítő ital, a (ez itt a reklám helye) kabalafigurája, fajtáját tekintve pedig nem más, mint egy napszemüveges paca. Spot ezúttal – amint az introban láthatjuk – egy hollywoodi üdítőautómatából kerül elő, bemerészkedik az álomgyár kulisszái mögé, és innen veszik kezdetét a bonyodalmak.

Spot először egy kalózhajó fedélzetén találja magát, ahol vérszomjas polipokkal és cápákkal kell hadakoznia. Azután Indiana Jones szerepét próbálhatja ki, vagyis megismerheti az egzotikus dzsungelek minden veszélyét, s egy halálos csapdákkal teli ősi templomban kell kutakodnia. Végül aztán a horrorfilmek tipikus kellékei közé keveredik, többek között egy szellemekkel teli temetőből kell seprűnyélen lovagolva menekülnie, hogy végül a sci-fi univerzumban az idegenek királynőjét legyőzze. Spotnak a fent említett három világban összesen 40 izometrikus ábrázolású, teljes mértékben renderelt grafikájú szinten kell helytállnia, ahol gyalog, néhol repkedve, néhol pedig tricikliin. (Megadrive-on csak 24 szint volt.) A lényeg a továbbvezető ajtók elérése, s mindeközben gyűjtögetni a bonusokat. A fő cél, hogy minden pályán begyűjtsük mind az öt csillagot, s ezzel újabb utakat nyissunk meg, s így végül az összes szintet bejárjuk. Számításainkat persze számtalan kézzel rajzolt és szépen animált ellenfél próbálja keresztülhúzni, ezekkel csupán két dolgot tehetünk: vagy kilőjük, vagy kikerüljük őket. (Az izometrikus ábrázolás miatt valószínűleg az utóbbit fogjuk sűrűbben alkalmazni.) A játék, amint látható, a remek grafikán kívül nem sok fejlődést tud felmutatni a 16 bites verzió óta, legfeljebb a megnövekedett szintek számát, ami viszont a monoton játékmenet miatt nem biztos, hogy pozitívumként értékelhető. A SGTH két évvel ezelőtt, MegaDrive-on még csúcsnak számított, manapság azonban jóval többet várhatunk el egy ilyen típusú játéktól. A Saturn és a PlayStation verzió egyébként teljes mértékben megegyezik, csak PlayStationön letisztultabb az átvezető videók minősége, és szebbek az átlátszó objektumok.


A dél-amerikai őserdőkben figyeljünk a kószáló vadállatokra




A három bónuszpálya közül az egyiken egy T-Rex vesz minket üldözőbe

spot goes to hollywood	Kiadja: Virgin
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	
SEGA SATURN	

✓ Szép grafika
• hangulatos zenék
✗ Unalmas és monoton játékmenet

62%

DIE HARD TRILOGY

A Die Hard Trilogy minden idők egyik legjobb és legszebb akciójátékának számít PlayStationön. Maximálisan kihasználja a gép összes hardware biztosította előnyét: a fantasztikusan kidolgozott 3D-s pályákat ahol csak lehetett, remek fényeffektekkel színesítették, s mindemellett a képernyőfrissítés sem lassul le sohasem. Nagyon kíváncsian vártam hát, hogy milyen lesz a Saturn verzió. Mivel a DHT-ról már volt egy hoszabb lélegzetű ismertető ('97/1. szám), most csak röviden ismételném át, miről szól a játék. A 'Drágán add az életed' című filmtrilógia megjátékosított változatáról van szó, aminek a beszerzésével – nem ámítás – egy játék áráért hármat kapunk: egy mászkálós akciójátékot, egy Virtua Cop-szerű lövöldözős részt, és végül egy bombakeresgélős autós száguldást. Gondolom minden Saturn-tulajdonos arra kíváncsi, jobb-e, avagy rosszabb az ő verziója. Nos, mindenek előtt le kell szögeznem, hogy a DHT Saturnon is fantasztikus lett, mindenkinek bátran javaslom a megvásárlását. Mielőtt azonban bárki is részrehajlással vádolna, azt hozzá teszem, hogy PlayStationön ugyan szebb, de a hangulat és a játékélmény ezúttal is maradéktalan. A bennfentesek számára íme, párhuzamot vontam a két változat között:

Mivel a Saturn az áttetsző poligonokat nem tudja olyan jól kezelni (csak a felület kilyuggatásával, vagy a textúra roppant gyors villogtatásával lehet ilyet elérni), az első pályán, ahol McClane-t hátulról követi a kamera, a falakat a gép kevesebb fázisban, kicsit durvábban bontja le. Ezenkívül elmaradtak az árnyék és fényhatások, s amikor egy ellenfél becélozza a hősünket, a képernyő szélén nem az ellenség perspektíváját láthatjuk kicsiben, hanem csak egy arcot. Igaz, amikor ezt kirakja a gép, némileg világosabban látszik, hogy merről leselkedik ránk a veszély.

A második pályán szintén a fényeffektusok maradtak el, és egy-két texture borítással kevesebbet láthatunk a terepen. Sajnos az ellenség által leadott lövések hangjai sem olyan jók, viszont ennek a résznek ugyanúgy dicséretére legyen mondva, hogy használja a Saturnhoz rendszeresített fénypisztolyokat. Mivel a Virtua Gunon csak két gomb van, rakétát lőni mindkét gomb egyszerre lenyomásával tudunk. Negatívum viszont, hogy ugyanúgy, mint PS-ön, nem lehet a pisztolyt kalibrálni.

Őszintén megmondom, a játékból a legélvezetesebbre sikerült harmadik résznél számítottam valami gyengébb Saturnos kivitelezésre, de meglepő módon az lett a legjobb, teljesen egyenértékű a PS-ös társával! Érthetetlen számomra, hogy itt milyen jól meg tudták csinálni a közlekedési lámpák fényeffektusát. Bár ennél a résznél is néhol egyszerűbb megoldásokat alkalmaztak, például a szélvédőkön csak fény, és nem a felhők tükröződnek, és nincsenek gőzölgő csatornafedők, itt beraktak néhány, csak Saturnos vonást. Az utcákon újságpapírt sodor a szél, a Central Parkban a tóba hajtva életszerűbben süllyed el az autó, s ami a legjobb: a rendőrautó villogóját bekapcsolva piros és kék fények köröznek a környező házak falain.

V.Z.



Saturnon is roppant jól kidolgozott terroristákra lövöldözhetünk


Ezúttal is az autós száguldás lett a leglátványosabb

die hard trilogy	Kiadja: EA
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	
SEGA SATURN	

✓ Egyet fizetsz, hármat kapsz
✗ Szinte semmi, legfeljebb a pisztoly kalibrálásának hiánya

95%

RALLY AZ ABROSZON

MAXIMUM MULTI-PLAYER RACING

THE ORIGINAL Micro Machines SCALE MINIATURES

V3

Attól függetlenül, hogy a Micro Machines kétségtelenül a világ egyik legnépszerűbb MegaDrive játéka, bevallom, nekem sosem tartozott a kedvenceim közé. Egyrészt az alapötletet, az apró játékautókkal való versenyzést, én túl gyermetegnek tartottam, másrészt a nehézséget iszonyúan eltúlzottnak. Most azonban, hogy a PlayStation hardvere segítségével az egészet áthelyezték 3D-be, azon vettem észre magam, hogy alig tudom abbahagyni a játékot, s már el is felejtettem minden előítéletet vele szemben. A kis játékautók irányításával szinte a második gyerekkorunkat élhetjük! Mivel a játék már 2D-ben sem volt sikertelen, erős a gyanúm, hogy ez az infantilizmus hamarosan világméreteket fog ölteni.

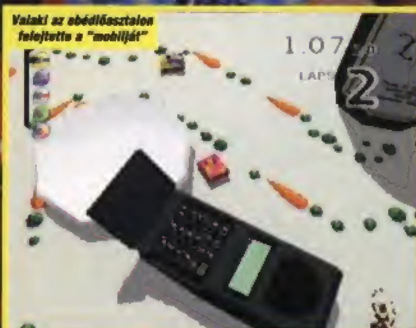
A pályákat ahogy már megszokhattuk, ezúttal is felülnézetből láthatjuk, de micsoda pályákat! A 3D annyira tökéletes, hogy szinte tapinthatónak érezzük az asztalokat, amelyeken a versenyek folynak, s a beleélést csak fokozzák a telibe talált mellékzajok. Versenyezhetünk



Az autós iskolában elsajátíthatjuk az irányítást

például egy tanteremben, ahol gyerekzsivaj hallatszik a háttérben, vagy egy homokos parton, ahol a békatalpak és a napszemüvegek között szlalomozgatva tengerzúgás üti meg a fülünket. Az egyik legszebb – ha nem a legszebb – pálya a motorcsónakverseny, ahol a tó vizében tökéletesen tükröződnek a felhők, a víztükör hullámzik, és néha egy szitakötő lebeg be a nádas közé. Minden tereptárgy és eszköz kidolgozása maga a tökély, minden tárgy azonnal felismerhető, s a mozgások és a kamerakezelés is kifogástalan. És nem csak apró tárgyakra kell gondolni, az egyik helyszínen egy szunyókáló kutyát kell kerülgetnünk. A járműválaszték sem akármi: van sportkocsi, buggie autó, furgon, motorcsónak, de még egy harckocsi is.

A játékmenet maradt a régi: bizonyos eszközök segítik a versenyzőket, például a sajtszeletet ugrató rámpaként használhatjuk, vagy a billiárdasztalon ezúttal is teleportként funkcionálnak egyes lyukak, ugyanakkor számos dolog a verseny nehezítésére lett kitalálva, mint mondjuk a kiömlött ragacs a konyhaasztalon, stb. A szabályok egyértelműek: a kiválasztott versenytípustól függően vagy az nyer, aki a körök teljesítése után elsőként megy át a célegyenesen, vagy az, aki a legkevesebbszer marad le a képernyőről, és így a legtöbb pontot gyűjti be. A pontozásos rendszernél ha a körök teljesítése után esetleg nincs nyertes, addig folytatódik a verseny, ameddig valamelyik küzdőfél nem hibázik.



Valaki az ebédlőasztalon felejtette a "mobilját"

A hagyományos vonásokon túl persze vannak újdonságok is, ezek közé tartoznak a felvehető fegyverek. A tankokkal már alapkiépítésben is ágyúzhatunk és aknásíthatunk, de különböző ikonok felvételével a többi járművel is erőszakoskodhatunk. Többek között pusztító tűzgolyóvá változhatunk, felvehetünk egy jókora kalapácsot, amivel kisebb földrengést idézhetünk elő, vagy ami a legjobb: egy kinyújtható acélkarom segítségével az elénk került versenyzőt könnyedén magunk mögé utasíthatjuk.

Az új Micro Machines-nek már a menürendszere is meglehetősen impresszív: egy kis autót irányíthatunk egy izometrikus terepen, ahol a garázsok és a sorompók jelentik a választható opciókat. CD verzió lévén immár nem spóroltak az animációkkal sem: a megszokott Micro Machines versenyzők motion captured animációkkal kelnek életre és fűznek kommentárokat a kezdődő futamokhoz. Közülük Cherry, a "szexis" hölgyemény különleges szerepet kapott. Egy autós iskolát vezet (DRIVING SCHOOL), ahol az abszolút kezdők elsajátíthatják az irányítást, és a legalapvetőbb manővereket. Cherry szóban közli, hogy mi a feladat, és azt kell végrehajtanunk.

A játékban összesen 48 pályán állhatunk rajthoz, nem kevesebb mint 10 különböző módon. Megvannak a hagyományos versenyszámok, mint a bajnokság, különálló futam, időmérő futam, de ezen túlmenően a többjátékos módoknál még egyebekkel is próbálkozhatunk. Játszhatunk egyedül (1PLAYER), vagy akár nyolcan is (MULTI PLAYER). Ha többedmagunkkal fogunk a játéknak, lehetőség van csapatok alkotására is (TEAMS), persze ehhez értelemszerűen szükségeltetik legalább négy irányító, és a csatlakoztatásukhoz szükséges elosztó. A készítők azonban gondoltak a gyengébben felszerelt PlayStation-tulajdonosokra is, ezért alkották a PARTY PLAY üzemmódot, ahol elég csupán egy irányító a nyolcas versengéshez. Ezt úgy oldották meg, hogy minden versenyző külön indul, s mindenki – a Sega Rally szellemkocsijához hasonlóan – egy szellem-árnyék ellen, vagyis az addig futott legjobb eredmény ellen versenyezhet. Aztán ugyanitt van a KEEPSIES mód is, aminél úgy mint a Street Rod-ban, fogadásokat köthetünk egymással, s a majdani győztes elnyerheti a másik fél korábban nyert jutalom-autóját. (Ilyen autókat amúgy a bajnokságon nyert futamok alkalmával, illetve némelyik rekord megdöntésével kapunk.) Hogy még mindig ne legyen elég a jóból, a PLAYER SHARE-rel négyen játszhatunk egyszerre két irányítóval, méghozzá úgy, hogy egy irányítót két ember használ.



A konyhaasztalt trükkös ugratók tarkítják

Meglátszik a játékon a több mint 2 éves fejlesztői munka. A játék minden szempontból a ma elképzelhető maximumot nyújtja: a grafika kristálytiszta, az opciókat tekintve pedig nem is tudom, lehet-e még fokozni ezt a kínálatot. A Codemasters bebizonyította, hogy valóban ők a kódolás nagymesterei. Minden elismerésünk az övék.

V.Z.



Ha vesszük a fáradságot, megfigyelhetjük: a kutya még lélegzik is

micromachines — Kiadja: Code Masters

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBONA	A

PLAYSTATION

✓ Hihetetlenül realisztikus 3D-s környezet
✗ Nem tudok ilyenről

96%

POWER

A Formula 1-es szimulációk terén tavaly a MicroProse igen magasra helyezte a mércét a Grand Prix 2-vel. Hosszú időre lesöpörte a konkurrenciát. Mostanáig kellett várnunk, hogy valami hasonló minőségű dolog jelenjen meg. Ezúttal az Eidos tett erőpróbát. Nézzük, mekkora sikerrel vette az akadályt.

AZ ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

Nos, midőn áramot adunk a computerünknek, és lázasan kibontjuk az újonnan vásárolt játékot, azt már a kézi-



A belső nézetben a tükörben jól láthatjuk a mögöttünk tolongókat

könyv vastagságából is megállapíthatjuk, hogy komolyságát és életszerűségét tekintve még nincs veszélyben a GP2 trónja. A játékot inkább annak a rétegnek szánták, akik nem szeretnek hosszasan bíbelődni az apró részletek állítgatásával, hanem egyszerűen csak be akarják tenni a CD-t, és máris a gázba taposni. A látvány viszont nagyon impresszív, a játék grafikája minden szempontból megfelel a kor követelményeinek. Az események között pár másodperces, renderelt SVGA átvezető képsorokat nézhetünk végig, s maga a játék külalakja is kifogástalan. Gouraud shaded, a fényforráshoz mérten beárnyalt poligonokból építették fel a 3D-s környezetet, minden tereptárgy és autó szépen be van borítva textúrákkal. A pályát jól olvasható hirdetések szegélyezik (természetesen azok is valóságosak), az autók is szí-

nes feliratokkal vannak tele, s amire külön büszkék az alkotók: a gumik az aszfalton megcsúszva, átlátszó füsteffektust produkálnak. Mindezt élvezhetjük VGA-ban vagy akár SVGA-ban, igaz, az utóbbihoz nélkülözhetetlen egy erősebb Pentium konfiguráció. A



A garázsban egy reflektor világít rá az épp vizsgált alkatrészre

program még SVGA-ban is szép simán fut, csak néhány külső kameranézetből tapasztalható egy kis lassulás. Ráadásul a játéknak nem csupán a grafikája nagyon realisztikus, hiszen amint a dobozon is olvasható, az FIA hivatalosan is a nevét adta a programhoz. Ennek következtében a '95-ös idényben indult összes versenyző neve szerepel a mezőnyben, és természetesen megvan mind a 17 valóságos pálya is. A GP2-nél szerényebb mértékben ugyan, de itt is állítgathatjuk az autónk paramétereit, a pályákon pedig eltérő időjárási tényezők teszik próbára a képes-

ségeinket. Az irányítás viszont már kevésbé valósághű: még ha be is kapcsoljuk az összes "valóság tényezőt", akkor is elég fura dolgok történnek. A füvön például csak gyorsításkor lehet észrevenni, hogy csúszkál a gumi, a kavicságy meg úgy megfogja a kocsit, mintha valami szurokba hajtottunk volna bele. Mindezek következtében a játék jóval könnyebb, mint a GP2, még a legnehezebb fokozaton sem túl nagy ördöngösség nagyobb kicsúszás nélkül fejezni be egy-egy futamot. A nehezítés inkább csak az ellenfelek megnövekedett tudásában mutatkozik meg, ezért ajánlottam tehát a játékot inkább a játéktermi gépek kedvelőinek. Ja, és végül a legpozitívabb dolog: a Power F1 esetében elég csupán egy gép, hogy egy haver ellen versenyezzünk, hiszen a programba beépítettek egy osztott képernyős üzemmódot is.

ŁOBOG

A MENÜRENDSZER

A játék főmenüjében a következő dolgok közül választhatunk:

Az Enter Race opció a verseny indítását jelenti, ezen belül választhatunk különálló futam indítása, a szokásos pontozásos rendszerű bajnokság, illetve az ún. Shoot-Out mód indítása között.

Egyszerű futam indításakor miután kiválasztottunk egy tetszőleges pályát, egy újabb menü jön be. Itt a gyakorlás, az időmérő edzés, és a verseny közül szelektálhatunk, valamint megnézhetjük az aktuális rajtsorrendet, időjárásjelentést kérhetünk, és végül beléphetünk a garázsba, ahol beállíthatjuk a kerekek nyomását, a kormányzást, az első szárny dőlésszögét, stb. Remek megoldás, hogy minden módosítást képileg is láthatunk, így – mint ahogy a játék egészéhez sem – itt sem szükségeltetik semmiféle nyelvismeret.


Maximális grafikánál a terepet egészen távol is kirajzolja a gép

Bajnokság esetén, akárcsak a valóságban, sorban következnek a pályák, és a futamok végén az elért eredményünkért pontokat kapunk. (Már ha olyan helyezést érünk el.) A bajnokság menüjében a következők jelennek meg: indíthatjuk a soron következő versenyt, megnézhetjük a bajnokság aktuális állását, játékállást tölthetünk és menthetünk, és végül újraindíthatjuk, illetve megszakíthatjuk az idényt.

A Shoot-Out versenytípus tulajdonképpen szintén egyfajta bajnokságnak


Külső nézetből elég nehéz az irányítás...



F1 ÓHAJJAL

A Game Options-nél a játék leglényegesebb paramétereit állíthatjuk be. Meghatározhatjuk, hogy egyedül, ketten, avagy többen akarunk a játéknak nekifogni. A két játékos mód a program fő büszkesége, hiszen ilyenkor a képernyő kettéosztódik, s így – igaz, az élvezhető sebesség érdekében némileg kevesebb tereptárggyal – egymás ellen is nyomhatjuk a meneteket. A több játékos módnál lehetőség van nullmodem használatára, de akár nyolcan is játszhatunk hálózaton keresztül. Ugyanebben a menüben állíthatjuk be még a körök számát, itt kapcsolhatjuk a kettes játékosnál alapbeállításként joystick szerepel. Joy vagy kormány használatánál persze ne felejtsük el bekalibrálni az irányítót, ennek az ikonjait legfelül láthatjuk.

A főmenü következő pontjánál, a Load Replays-nél a korábban kimentett visszajátszásokat tölthetjük be. A space-szel választhatjuk ki, melyik visszajátszást akarjuk indítani, s az Enterrel nyugtázhatjuk a döntésünket.

A Game Difficulty a játék nehézségének a beállítását jelenti. Négyféle keménység közül választhatunk, valamint azt is meghatározhatjuk, hogy 12 vagy 24 versenyző álljon a rajthoz.

A Credits végül az a pont, amit valószínűleg a legritkábban fogunk használni, itt nézhetjük meg ugyanis a stáblistát.



A szerelők bizony elég sokáig piszmogtak



fogható fel, ez azonban a játéktermi gépek mintájára működik. Az egyetlen különbség, hogy itt jóval több körből (minimum 3-ból) állnak a futamok. A gép bizonyos sorendben adja a pályákat, nekünk pedig az a dolgunk, hogy leghátulról indulva egyre feljebb küzdjük fel magunkat. A program meghatározza, hogy az adott pályán minimum hanyadik helyen kell végeznünk, ezt kell teljesíteni. Ahogy jönnek sorban a pályák, ez az érték persze mindig egyre kevesebb, így végül a legutolsó pályán már csak az első pozíció jöhet számításba. A játéknak akkor van vége, ha valamelyik pályán nem teljesítjük a gép által megadott helyezést.

Visszatérve a főmenühöz, a Car Optionsnél a következőket tehetjük: kocsit választhatunk, itt is benézhetünk a garázsba, választhatunk a manuális, illetve az automata váltás közül, és végül kedvünk szerint megváltoztathatjuk a csapatok és a versenyzők neveit.

be a HiRes módot, azaz a nagyfelbontást, és végül itt határozhatjuk meg, mennyire legyen reális a játék. Ez utóbbinál a következőket kapcsolhatjuk ki vagy be: az időjárás változását, a kocsik sérüléseit, a gumik kopását, a kavicságyakat, és végül az automatikus gumitípusválasztást.

A játék szinte az összes létező irányítót támogatja, játszhatunk joystickkal, kormánnyal, esetleg egérrel. Ezek közül a Control Optionsnél válogathatunk, valamint ha a billentyűzetnél maradunk, ugyanitt választhatjuk ki a számunkra szimpatikus kezelőbillentyűket is. Ha nincs joyunk, két játékos üzemmód esetén feltétlenül használnunk kell ezt a menüpontot, mivel


A rajt után nem ritkák a koccanások


Az egyik kerekem önállósította magát

A program büszkesége: az osztott képernyő

A JÁTÉK KÖZBEN AKTÍV BILLENTYŰK:

Esc - pause menü. Itt a következők jelennek meg: visszajátszás, közvetlenül belépni a garázsba (csak gyakorlás esetén választható), és időjárás jelentés kérése. A visszajátszásnál egy videokezelő panel jön be, ezen a piros gombbal tudunk felvételt késziteni, de csak akkor, ha már a mellette lévő két gombbal megjelöltük, mettől meddig akarjuk az eseményeket rögzíteni.

F1 - A segítség kijelző ki/bekapcsolása. A segítség feliratok úgy működnek, mint a rally versenyeknél a mitfárer, azaz a gép mindig kiírja, hogy milyen kanyar következik, és azt is, hogy kell-e fékeznünk a bevételéhez.

F2 - Az ideális ívek vonalának ki/bekapcsolása.

F3 - Perspektivikus, avagy sima égbolt beállítása.

F4 - Automata fék ki/bekapcsolása.

F5 - Eredménykijelző panel ki/bekapcsolása.

F6 - Belső nézetre váltás.

F7 - A 3D-s tükör ki/bekapcsolása.

F9 - A részletesség, a scenery update minőségének csökkentése, azaz a távolabbi tárgyak kikapcsolása a nagyobb sebesség érdekében.

F10 - A részletesség növelése, az ellentéte az F9-nek..

F11/F12 - A versenyben résztvevő autók közötti nézetváltás.

Numerikus billentyűzet - A külső/belső nézetek váltogatása.

Fontos: osztott képernyő esetén a fentebb említett billentyűkkel együtt – attól függően, hogy melyik játékosnál kívánjuk a módosítást végrehajtani – a bal és jobb shiftet is használjuk.

V.Z.

power f1 — Kiadja: Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX4/100, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Könnyű kezelés • egy gépen is lehet ketten játszani
✗ Az ütközések nem elég reálisak

91%

BATTLECRUISER 3000

AZ ELIT TÁRSASÁG ÚJ TAGJA

A Gametek programozói nagy fába vágták fejszéjüket. Az eddigi, szokásos űrrepülőszimulátorok után egy olyan játékkal álltak elő, mely nem csak egy kis hajó irányítását bízza ránk, hanem egy anyahajóét, mely kis vadászgépeket, teherszállítókat és tankokat irányít, természetesen a repülőpilótáktól elvárható feladatok mellett.

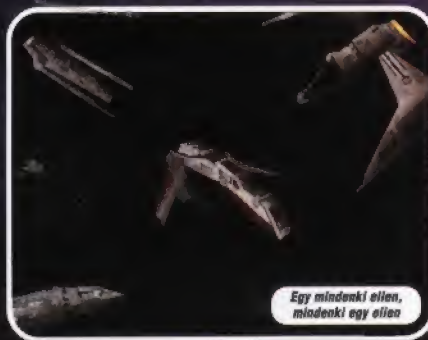
A Battlecruiser 3000AD-ben a Galactic Command nevű rendfenntartó szervezet egyik tisztjeként hajtunk végre küldetéseket. Parancsnokságunk alá egy anyahajót adnak, mely könnyű vadászgépekkel, fegyvertelen személyszállítókkal, bolygófelszíni lánctalpasokkal van ellátva, fegyverzete három ágyútoronyból és rengeteg rakétából áll, és majd' kétszáz fős személyzettel rendelkezik. A felszerelés és a szakembergárda a játék kezdetén még nem használja ki a teljes kapacitást, nekünk személy szerint is lehetőségünk van egyrészt technikusok, orvosok, szerelők, tengerészgyalogosok felvételére, másrészt a hajó felszerelésének bővítésére és újabb darabokkal való felcserélésére. Feladataink közé tartozik majd természetesen a reaktorok fűtőanyagáról való gondoskodás, az anyahajó és kisegítőhajóinak szervizelése, az emberekről való gondoskodás, illetve a mindehhez szükséges anyagiak előteremtése érdekében történő kereskedés is. Így első hallásra nem hangzik egyszerűnek, de megnyugtathatlak titeket: a játékban mindezt sikerült sokkal bonyolultabb módon megoldani. Már most előrebocsájthatom, hogy a legegyszerűbbnek tűnő feladat teljesítése közben is vért fogtok izzadni – hacsak nincs fotografikus memóriátok, és nem vagytok képesek első olvasatra memorizálni (és megérteni) a játékban előforduló több tucat számítógépes alrendszer mozaikszavakból álló nevét vagy jelölését. A dolgon véleményem szerint sajnos a gyári kézikönyv sem segít, mert elmagyarázza ugyan a rövidítéseket, de azokból annyi van, hogy lehetetlen belőlük összefoglaló táblázatot készíteni.

A játékot három módon játszhatjuk: Xtreme Carnage fokozaton gyakorlatilag csak harcolni fogunk: a gép kihelyez minket az űrbe, majd megindul az invázió ellenünk. A Free Flight a gyakorló fokozatot jelenti, ez hasonlít leginkább az Elite nyugisabb részeire: ebben az esetben ugyanis nincs más dolgunk, mint felderíteni a galaxis legtávolabbi sarkát is, kereskedni, és az esetleg utunkba vetődő kalózokat irtani. Az Advanced Campaign Mode jelenti az igazi játékot, ekkor ugyanis az előbbi választás feladatai mellett a központtól folyamatosan küldetéseket is kapunk, melyekért tapasztalati pontokat kapunk, érmeket szerzünk, valamint hetente kapott fizetésünkből és a rendelkezésünkre bocsájtott összegből kipofozzuk megroggyant hajóinkat. Ha most kezded a játékot, mindenképp ajánlok egy pár napos (vagy akár hetes) gyakorlást a Free Flightban, mivel a hajó irányítása már magában is elég nagy megterhelést fog jelenteni.

Egy karrier kezdésekor érdemes végignézni a HQ-n rendelkezésre álló menüpontokat, hogy képet kapjunk a kiindulási helyzetről. Személyes adataink mellett (melyben az életkor mellett megtekinthető tapasztalati pontjaink száma, az elkövetett kihágások és szabályszegések, fizetésünk, rangunk, hajónk értéke, a dátum, jelenlegi helyzetünk) végignézhetjük szakembereink aktáit, (ahol az AI a rátermettséget, az FF a fáradtságot, az LF az életerőt, a DF a pilóta légijártasságát, a BA a bombacélzási képességet, a CM a repült küldetéseket, a CK a lelőtt ellenfelek számát mutatja), kereskedhetünk (javítási alkatrészekkel, a javításhoz illetve máshoz szükséges fémekkel, fegyverekkel) illetve felvehetünk embereket, a jelenlegi bolygórendszer jellemzőit (a termelés jellege – mezőgazdasági, ipari, hi-tech –, a bolygó technológiai fejlettségének szintjét), javíttathatjuk gépeinket (ez a GALCOM HQ-n ingyenes, és előfordulhat, hogy egyes részeket csak cserélni lehet, ami alkatrész nélkül esetleg megoldhatatlan), illetve útra kelhetünk.


A konvoj hiperugrásra készül


Ha még lejjebb megyünk, felszántjuk a hegyoldalt

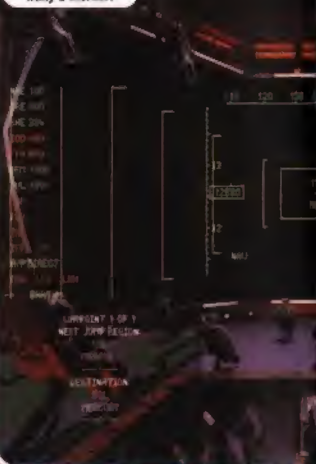

Egy mindenki ellen, mindenki egy ellen

A játék során a legtöbbet az anyahajó parancsnoki hídján fogjuk tölteni, ezért ismerkedjünk meg vele közelebbről. A középen látható képernyők mellett jobb- és bal oldalon látható számlálók és kijelzők az egérrel állíthatóak. A kijelzők adatai attól függnek, hogy NAV vagy harci TAC módba kapcsolunk-e (W). Jobb oldalt láthatjuk a rendelkezésre álló kis hajók állapotát és listáját, melyeken a sárga jel a nem készen álló gépeket, a fehér az űrben repülőket, a piros az elpusztítottakat, a zöld az indíthatóakat jelzi (az IC vadászgép, az SC szállítógép, az AV lánctalpas). A hajókat egyébként az ALT+F1-10 gombokkal indíthatjuk, újra megnyomva át is vehetjük annak irányítását. A képernyőn a legtöbb helyen kattintva az egérrel egy-egy listát hívhatunk elő, mely a járművek esetében az azoknak adható parancsok listáját jelzi (az RTB paranccsal adhatjuk nekik a visszahívó parancsot). A képernyő alján három egyenlő nagyságú területet elfoglalva három többfunkciós képernyő helyezkedik el, ezeket a legkönnyebben szintén rájuk kattintva szabályozhatunk. A bal oldali a navigációs kijelző, melynek funkciói lehetnek:

■ **NAVMAP (Navigációs térkép):** egy hálóra vetítve láthatjuk a hajó körüli tájékozódási pontokat. Ezek között a . és , billentyűkkel lapozgathatunk, a főképernyőn megjelenítve az adataival együtt.

■ **WTP (Tájékozódási pont követő rendszer):** ha távoli célpontot adunk meg, a navigátor ennek megközelítésére több tájékozódási pontot ad meg, melyeken a hajó sorra végigmegy. A célt a Shift+X-el bármikor törölhetjük.

■ **PLS (Szonda irányító rendszer):** hajónkról felderítő űrszondákat irányíthatunk, egy megadott célponthoz. A NID-ben kijelölt célponthoz a SHIFT ← -lel kiválasztott szondát az ALT+F9-cel lőhetjük ki. A szonda repülés közben gyűjthet adatot, pályára állhat egy bolygó körül, és figyelheti annak űrbeli és felszíni viszonyait. A szondák természetesen egy idő után elpusztulnak.


Célpont beállítva, irány a Merkúr!

■ **Információs panel,** kijelzi a helyszínt is az időt.

A középső panel a taktikai radar (TASCAN), amely az egéren kívül az ALT+K kombinációval is kiválasztható, ilyenkor a kijelzési módok között a K-val lapozhatunk. Itt egy normális radartól megszokott képet kapunk, a megszokott színkódokkal (Zöld: barát, Piros:

ellenség, Kék: azonosítatlan, Fehér: rakéta vagy akna, Szürke: roncs, Cián: vonósugár).

A jobb oldalon a video-rendszer kapott helyet (CVD), melyet az ALT+L aktivál, ekkor az L-lel lapozgathatunk. A különböző kijelzések:

■ [illegible]: egy kimerítő hosszúságú listát jelenít meg, melyben az anyahajó összes alrendszeréről sérülési információt kaphatunk. A legfontosabbak: NRE (atomreaktor), TAC (taktikai computer), NAV (navigációs computer), SHD (pajzs), ENG (hajtómű), WEP (fegyvervezérlő computer), CLK (álcázórendszer), SRE (napenergia-reaktor), MNC (fő computer), HULL (hajótest), COM (kommunikációs computer).

■ [illegible]: a cél kiválasztása után az I-vel megjeleníthető annak képe. Ha az ellenséges, akkor a képe mellett jobbra és balra megjelenő oszlopok a pajzsait és páncélzatát jelzik.

■ **Legénység állapota (CSD):** az orvosi ellátásban részesülő embereink állapotát nézhetjük meg, ha az I-t megnyomjuk, akkor a képükkel együtt.

■ **Kisegítő hajók állapota.**

Ha a képernyőn bárhol máshol kattintunk, az előkerülő listából kiválaszthatjuk a többi számítógépes rendszert. Ez négy számítógépet jelent: a LOGISTIX, a TACTICAL, a TACOPS, a COMMLINK és a NAVITRON rendszereket. Lássuk őket sorban:

■ **LOGISTIX:** mint az összes többi rendszernél, itt is több alrendszer áll rendelkezésünkre. A LOGISTIX/CRAFTS ponttal az anyahajó és az általa szállított kisebb hajók szervizelését végeztethetjük el a fedélzeten állományba vett szerelőkkel. A fedélzetek és hajók színkóddal jelzett sérüléseinek megjavításához természetesen a sérülés fokától függően több alkatrész, idő és szerelő kell. A kiegészítő adatokból megtudhatjuk a javítási munkálatok kezdetét, a várható befejezést, a beosztott és a még rendelkezésre álló szerelők számát. Az ASSIGNED ikonra kattintva változtatható a szerelésre beosztott emberek száma. Egyes alrendszereket fejleszteni is lehet (UPGRADE), ha a raktérben rendelkezésre áll az ehhez szükséges alkatrész. Ha a szerelőcsarnok (ENGINEERING LAB) megsérül vagy elpusztul, a javítások hatékonysága romlik, illetve azok teljesen lehetetlenné válnak, a sérült alkatrészek elpusztulnak. A szerelés alatt álló kis hajók nem indíthatóak. A LOGISTIX/CARGO ponttal a rakteret és a fegyverhordozó panelek szabad kapacitása és az azokban tárolt cikkek, fegyverek listája tekinthető meg, melynek pontjaira kattintva azok kidobhatóak. A LOGISTIX/POWER ponttal az egyes alrendszerekhez rendelt energia mennyisége állítható be, de ezt ne nagyon birizgáljuk.

■ **TACTICAL:** a fegyverekkel, szakemberekkel és segédhajókkal kapcsolatos menüket érhetjük el innen. A TACTICCAL/LOADOUT pont alatt a szállítóhajóba és a lánctalpasokba ültethetünk embereket (ha a hajónak a LOGISTIX-nál adunk energiát), összeállíthatjuk anyahajónk és a vadászgépek fegyverzetét. A TACTICAL/LAUNCH alatt a kis hajók küldetéseit adhatjuk meg, valamint megtekinthetjük azok adatait. Szakembereket rendelhetünk hozzájuk (a vadászgépekhez két pilóta kell), előre összeállított vagy egyéni ízlésünk és a feladat szerint kialakított fegyverzetet rakhatunk fel rájuk. Az Autoarm természetesen a gépek felszállás előtti automatikus felfegyverzését jelenti. A TACTICAL/CREW alatt oszthatjuk be szakembereinket a különböző feladatokra, míg a TACTICAL/MEDIBAY a kórházi ellátást jelenti. Itt a Treat ponttal indíttathatjuk el valakinek a kezelését, és ha már jól van, a Release ponttal engedhetjük el őket. Ha valaki meghal, és olyan jó szakember volt, hogy szeretnénk klónozni, a LOGISTIX alatt nyomjuk fel a klónozógép energiáját, és kattintsunk itt a megfelelő ikonra.

■ **TACOPS:** ebben az alrendszerben támadhatunk meg bolygófelszíni célpontokat, a kisegítő hajóknak tájékozódási pontokat, indíthatunk szondákat és aknákat. A computer bekapcsolása után megjelennek a bolygó felszínén található célpontok, amelyek között a szóközzel lapozgathatunk. Űrből indított rakétákkal is leküzdhetjük a célpontokat, ráuszíthatjuk a tankokat, a szállítógépekkel a felszínre vitt tengerészgyalogosokat, valamint rengeteg parancsot adhatunk ki egységeinknek, amelyeket azok a tájékozódási pontokon végrehajtanak.

■ **COMMLINK:** ez a hajónapló, mely minden rádióüzenetet rögzít.

■ **NAVITRON:** navigációs computer. Válasszuk ki a kívánt rendszert, majd azon belül tartsuk nyomva a bal egérgombot a célbolygón, és közben nyomjuk meg az S gombot. Az így kijelölt célpont felé az automata pilóta megkezdi a közelítést. A bolygókat és rendszereket különböző teleportáló berendezések kötik össze, meggyorsítva az utat. A Jump point egy biztonságos, kétirányú alagút, mely a szomszédos rendszereket köti össze, a térképen kék vonal jelöli ezeket. A Flux field egy természeti jelenség, mely azonban utazási célokra is használható: több be- és kilépési pontja van, így a megérkezési hely nem állapítható meg pontosan előre. A Wormhole utak csillagrendszereket kötnek össze, a térképen pirossal vannak jelölve. Egy ki- és egy belépési pontjuk van, a gond csak az, hogy igen instabilak, így a rajtuk keresztülhaladó hajók mindig sérüléseket szenvednek.

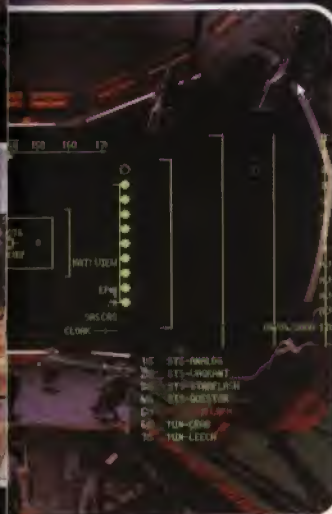
A fenti leírás korántsem teljes, hiszen mint említettem a játék igen komplex és bonyolult irányítási rendszerrel rendelkezik, melynek bemutatása több oldalba telne. Az, hogy ez az összetettség jó vagy rossz, már más kérdés. Egy parancsnok feladatai közé a harc, az alegységek vezetése természetesen beletartozhat, de a szakemberek kiválasztására (főleg, ha több százan vannak) és azok személyre szabott gyógyítására egészen biztosan vannak beosztottai – még jó, hogy a hajó takarítását nem nekünk kell intézni. Igaz ugyan, hogy a legtöbb esetben igaz az életben az az alapelv, hogy csak az a jó, amit magunk csinálunk, meg hogy csak magunkra számíthatunk – de ez azért már egy kicsit túlzás.

Ancy

00AD



A dokkolás teljesen automatizált





Az űrszimulációs részek elég látványosak

battlecruiser 3000	Kiadja: Gametek
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	
P75, 8MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN'95	

✓ Ígéretesen kivitelezett Elite-klón, de:
✗ Túlságosan nehézkes irányítás
• kissé túl lett bonyolítva

68%

vík... Hét t... ördö...

A vikingekről az embernek általában a kegyetlen hódítók, a barbár katonák, a vérengzés a pusztítás, szóval csupa negatív dolog jut eszébe. Az éremnek azonban van egy másik oldala is. A 8. és a 12. század között e nép fiai ismerték legjobban a hajóépítés tudományát, kereskedtek, háborúztak, eljutottak Grönlandra és Észak-Amerikába, és ha akartak volna, ők uralkodhattak volna szinte az egész ismert világon. Most a Random Games jóvoltából mi is végigjárhatjuk a vikingek győzelmekkel és dicsőséggel kikövezett útját. Elő tehát a fegyvert! A világ csak arra vár, hogy jöjjön egy erős kezű vezér, aki leigázza. Vagy talán mégsem?



Baráti látogatást teszünk egy faluban

A játék elején néhány fontos döntést kell meghoznunk: vezetőnk férfi vagy nő lesz (Bizony! Aki nem emlékezne a történelemben tanultakra: a vikingeknél nőuralom volt.), a hat lehetséges ismeret közül kezdetben melyikhez ért hősünk legjobban (menet közben persze tapasztalati pontok gyűjtögetésével a többi képességet is tudjuk fejleszteni), valamint szülővárosunkat (melynek gazdagsága és lakosainak száma később meghatározó lehet). A beállítások után szülőfalunkba csöppenünk, ahova később, hódításaink között bármikor visszatérhetünk egy kis pihenőre.



Egy angol falu a látogatásunk után

A FALUBAN

Az apró falu csak néhány házból áll, de az épületek legtöbbjébe betérve fontos feladatokat intézhetünk el.

Kocsma – Itt azon túl, hogy tökrészegre ihatjuk magunkat, a kocsmárostól néha érdekes és hasznos információkat gyűjthetünk be a világ dolgairól. A felszolgálólány szintén szívesen beszél a vendégektől kihallgatott hírekről, bár vele ennél sokkal kellemesebben is el tudnánk csapni szabadidőnket.

Az ivó vendégeit két csoportba oszthatjuk: az egyik fajta a mesélő, aki némi italért cserébe hihetetlen történeteket mesél fantasztikus tárgyakról. Előfordul az is, hogy tud az elveszett tárgyak lelőhelyéről is. Ha viszont hiányosak ismeretei, átküld a másik asztalnál ülő figurához. Ez a sötét utazó vagy jó pénzért eladja nekünk a lelőhely térképét vagy párbajra hív ki (ekkor csak győzelmünk esetén jutunk a rajzhoz). Ha nincs nála térkép, vagy további információt árul, vagy egyszerűen csak előhúzza a kardját, s potyára hadakozhatunk.

Piac – Itt adhatjuk és vehetjük áruinkat. Hogy mennyi kincset vásárolunk össze, pénztárcánkon túl rakományunk maximális méretén is múlik. Eladásnál pedig az okozhat gondot, hogy a kereskedőnek nincs elég konvertibilis valuta a zsebében. Az áruk alatt két számot találunk, melyből a magasabb az eladási, az alacsonyabb pedig a vételi árat jelenti. Természetesen ezek az értékek a kereslettől, kínálattól, valamint a két nép viszonyától függően állandóan változnak. Ellenséges városokban pedig egyszerűen nem állnak szóba velünk az emberek.



Kezdetét veszi a vérfagyasztó párviadal

Hajóács – Az ácsoktól újabb hajókat rendelhetünk flottánk számára. Az árat és a legyártás idejét is meghatározza a város gazdasága és a még be nem fejezett megrendelések.

Kovács – Az egész csapat fegyverzetét és páncélzatát cserélhetjük ki valami megbízhatóbbra.

Jósda – A jósnő egyrészt újra elmeséli a korábban hallott, de már elfelejtett történeteket, jövendőt mond és tanácsokat ad a közeljövőre vonatkozóan, valamint gyógyfüvek segítségével meggyógyítja sérüléseinket.

Városközpont – Amikor egy tartomány fővárosába jutunk, ebben az épületben találkozhatunk a kormányzóval. Vele aztán napestig egyezkedhetünk, s a tárgyalás vége katonai szövetség, kereskedelmi egyezmény vagy akár házasság is lehet.

Otthon – Új felfedező túrákat szülőfalunk központjából indíthatunk. Sima expedíciónál a gép maga állít be minden indulás előtti dolgot, míg a másik változatban mi válogathatjuk ki a hajókat, katonákat (érdemes néhányat hátrahagyni a város védelmére), a tiszteket (itt oda kell figyelnünk arra, hogy melyik hadnagy mihez ért legjobban, hiszen ez befolyásolja a későbbi csatáink kimenetelét) és a rakományt. Ha seregünkben kevés katona áll rendelkezésünkre, további embereket is besorozhatunk fejenként csekély 10 ezüstért.

A helyi ügyek között foglalkozhatunk tartományunk gyarapításával (attend holding). Ekkor az idő gyorsabban telik, s közben a lakosság gyarapodik, gazdaságunk pedig megerősödik. Néha különböző ajánlatokkal felkeresnek más népek utazói is. Végül ugyanitt nevezhetünk ki új hadnagyokat fejenként 1000 ezüstért.

MOZGÁS A TÉRKÉPEN

Miután elhagyunk egy várost, a térkép egy része jelenik meg, ahol kis emberkénk vagy hajónk elindul egyenesen az orra után. Menet közben fordulni az egér két gombjával tudunk. Amikor hajónkkal szárazföldhöz érünk, embereinket a szóközzel tehetjük partra, s ettől kezdve gyalog folytatják a túrát. Ha pedig meguntuk a poros országutakat, keressük meg a hajót, és a szóközzel szálljunk vissza.

Egy város közelébe érve dönthetünk, hogy barátként vonulunk be vagy támadunk. Persze egy ellenséges helyen hiába próbálkozunk, jó ideig nem fognak tárt karokkal várni. Az apátságokba és erődökbe nem látogathatunk el, itt csak a támadást választhatjuk.

HAJÓCSATA

A tengeren bolyongva néha idegen hajókkal futunk össze. Ekkor választhatunk, hogy békésen távozunk, vagy fel-

vesszük a harcot. Csata közben a hajót a már megszokott módon irányíthatjuk, s közben a szóközzel küldhetjük ágyúgolyóikat az ellenséges ladik felé (alul a csíkok a két társaság állapotát jelzik). Ha lövöldözés közben nekimegyünk az ellenfél parancsnoki hajójának, kézitusa következik, amiből mi az ellenséges kapitány lekaszabolásával vehetjük ki részünket. Győzelmünk után pedig jöhet a szórakozás: a legyőzöttek kifosztása.

enger

gei...

OSTROM

Ostrom alatt seregünket egységekbe osztjuk, s minden egység irányítását egy hadnagyra bízzuk (legfeljebb 5 csapatunk lehet, s mindegyikbe maximum 99 embert tehetünk). Ezután választjuk ki, hogy az egységeink milyen feladatot kapnak a harc során (Fighter: kézitusában és az épületek felgyújtásában jeleskednek. Archer: a hatósugarukba eső ellenséget lövöldözik biztonságos távolságból. Ha túlságosan megközelítik őket, kardra váltanak át, de ezt természetesen kicsit ügyetlenül forgatják. Berserker: speciálisan kiképzett harcosok, akik különösen nagy pusztítást vihetnek végbe az ellenfél sorai között. Az ostrom alatt csak egy egységünk lehet ilyen.) A választáskor érdemes figyelembe venni, hogy a csapatot vezető hadnagy mihez ért a legjobban, hiszen így érhetjük el a leghatékonyabb összeállítást.

A csata képén a figurák az egységeket, az alattuk lévő szám pedig a létszámot jelképezi. Egy csapat mozgatásához először a bal gombbal jelöljük ki, majd a jobb gombbal mutassuk meg, hova menjen. Egyszerre több csapatot nem tudunk irányítani. A városba való behatoláshoz először a kaput kell bezúznunk, majd kezdődhet a támadás. Természetesen akkor járunk legjobban, ha túlerőben vagyunk, azaz mindig több csapattal támadjuk meg az ellenfél egy-egy csoportját. Ha lehet, minél hamarabb végezzünk az íjászokkal, mert ők távolról félelmetesek. Ha túl erős városba rontunk be, a jobb alsó sarokban látható kutyára bökve menekülhetünk. Az ostrom végén általában szembetaláljuk magunkat az ellenség vezérével. Ekkor az egész küzdelmet egy végső párbajjal dönthetjük el (utána érdemes betérni a javasasszonyhoz egy kis kezelésre). Amíg gyenge a vezérünk, az ilyen összecsapásokat érdemes elkerülni (azaz zászlós emberkénket tartsuk távol az ellenfél hasonló figurájától).

PÁRBAJ

A párbaj közben emberünket a numerikus billentyűzettel mozgathatjuk, védeni, támadni pedig a Shiftet nyomva tartva ugyanezekkel a gombokkal tudunk. Mivel a vikingek idejében nem nagyon ismerték a kegyelmet, vívótudásunkat minél hamarabb fejlesszük tökéletesre, különben gyakran kell elölről kezdenünk a játékot. A párbaj megnyeréséhez a jó fegyverzetet és gyors csuklón kívül rengeteg életerőre (HP) lesz szükségünk, amit a tapasztalati pontok gyűjtögetésével gyarapíthatunk. Tapasztalati pontot egy hajócsata vagy ostrom megnyerésével, vagy egy kincs megtalálásával érdemelhetünk ki. Érdekes, hogy a CD-n a programnak nem csak PC-s, hanem Macintoshos és Power PC-s változata is megtalálható (remélem mostantól a Macintosh-hívek is előfizetnek az 576-ra). Fura viszont, hogy 1997-ben, amikor már a Windows 95 is ősrégi operációs rendszernek számít, még mindig készítenek 16 bites programot. Igaz, így akár egy XT-n is gond nélkül eljátszhatunk vele (ha ugyan tudja még valaki, mi az az XT). A következő problémám a grafikával volt. A játék 640x480-as felbontást használ 256 színnel, ami még nem lenne olyan rossz, de 256-nál se több, se kevesebb színnel nem hajlandó elindulni. Szóval minden játék előtt felbontás váltás, újraindítás, majd a végén megint ugyanez. Ami a hangokat illeti, felemás a kép. A beszélgetések során partnerünk mondandóját tökéletes, digitalizált szövegként is végighallgathatjuk, a cselekményeket kísérő MIDI zenék azonban nem túl hangulatosak.


Egy kis kereskedelmi tevékenység


Hajó a horizonton!


Először a fosztogatás, aztán az osztogatás

Aki ismerte és szerette a MicroProse Pirates!-ét annak ezt a játékot is ajánlom, hiszen a játék készítői is valószínűleg ezt próbálták utánozni, felülmúlni. Új dolog például a játékban a békés kereskedés és a politika lehetősége, valamint a szárazföldi csaták lebonyolítása. No persze ezek a csaták elmaradnak a Red Alerttől, de azért kellemes felüdülést jelentenek a sok víz után. Összességében tehát az a véleményem, hogy a Vikings 1-2 évvel ezelőtt fantasztikus játék lett volna, most azonban már csak az erős középmezőnyben jut számára hely.

Temesvári Tibor

vikings — Kiadja: Random Games

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486/33, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN3.1

✓ Nem kell hozzá erőgép • rengeteg lehetőség • hosszú játékmenet • középkori mondavilág
✗ Nehézkes irányítás • unalmas hajóutak • nehéz kezdet

73%

TUROK

DINOSAUR HUNTER

A Nintendo 64 márciús elsejei megjelenésével még szűkösebb lett a konzolokra szánt oldalaink száma. Mivel ebben a hónapban sajnos csak egy oldalt sikerült a N64 számára kieszközölnöm, eleinte gondban is voltam, melyik játék legyen a "kiválasztott", de végül nem véletlenül döntöttem a Turok mellett. A játékkal ősi, egzotikus világokba tehetünk kis kiruccanást, ahol dinoszauruszokat, idegen cyborgokat gyilkolhatunk halomra.

Az Iguana maximálisan kihasználta a 64 bites hardver nyújtotta lehetőségeket. Képzeljetek el egy gyönyörű 3D-s dzsungelt, benne remekül megrajzolt pálmafákkal, sziklákkal, vízesésekkel, és persze az efféle környezethez tartozó zajokkal: vadállatok ordítanak, madarak csiripelnek. Hősünknek – ahogy már a Doom óta megszokhattuk – mindössze a kezét látjuk, melyben kezdetben csupán egy íjat szorongat. A vadonban kószálva egyszer csak egy tökéletes mozgással felénk vágtázó veszélyes raptort pillantunk meg. Recseg-ropog az íj, amint megfeszítjük a húrt, a kilőtt vessző suhogva szeli át a levegőt, s a dinó agonizálva terül el a földön. Ez itt már majdnem virtuális valóság!

A PC tulajdonosok ugyebár az egekig szokták magasztalni a Quake-et. Micsoda fényhatások, micsoda grafikai effektusok! – mondják. Nos, a N64-es tábor a Turokot látva csak mosolyog ezen. A hardveres antialiasing eljárásnak köszönhetően pixeleket sehol sem tapasztalunk, a fényhatások pedig döbbenetesek. Felnézünk az égre, a tovaszálló felhők mögül előbúvó nap elvakít minket, a fémesen csillogó géppuskánkon úgy változik az árnyék, ahogy épp fordulunk. A játék szépségeinek a szemügyre vételére talán a legjobb alkalom, amikor egy bonus begyűjtésével átlépünk egy szellemvilágba, ahol a valóságot lelassulva, misztikus, cirkuláló fényben látjuk. Jól megfigyelhető, milyen tökéletes a cyborgok páncélzatának a fémes hatása, a fákra felszaladó majmok animációja pedig egy kisebb mozgástanulmánnyal is felér. A játék ráadásul nem csupán a szépségével, hanem az intelligensen mozgatott ellenfeleivel is kivívja magának az elismerést. Ha például az éhes raptorokat a cyborgok közelébe csaljuk, őket ugyanúgy megtámadják. Titkos helyekből sincs hiány: időnként felbukkan egy-egy gyönyörűen örvénylő ködgomolyag, ezek segítségével juthatunk a bonus szintekre. Az összkép szempontjából továbbá nem hanyagolható el a zene szerepe sem. Ahhoz képest, hogy nem egy CD alapú gépről van szó, a – főként dobmotívumokból álló – szerzemények kristálytisztán szólnak.


A cyborgok úgy tűnik nem sejtik kivel van dolguk



RETTEGJETEK DINÓK!


A triceratopsokon lovagló harcosok kemény ellenfélnek számítanak


Egy szál bottal az automata puskám ellen? Nem túl bölcs döntés

A játék alapjául egy azonos című amerikai képregénysorozat szolgált. Egy mondatban a sztori: a Földet egy idegen dimenzióból, az ún. Elveszett Vidékekről vad hordák fenyegetik, s csak a kiválasztott indián harcosoknak, a Turokoknak van esélyük a háború megakadályozására. Egy ilyen Turok irányítása lesz tehát a dolgunk, és le kell győznünk a félelmetes vezért, Campaignert.

A játékban összesen nyolc szintet kell végigjárnunk. A fő cél a szintekre vezető teleportok megnyitása, aminek a kulcsait az itt-ott fellelhető állványokon fogjuk megtalálni. Minden szinthez három ilyet kell megtalálnunk. A kulcsokat egy barlangban fogjuk majd használni, ahol a szintek teleportjai körben vannak elhelyezve. A helyszínek iszonyú nagyok, és nem egyszerűek! A környezet felépítése, és az akció nehézsége leginkább a Tomb Raiderre emlékezteti az embert.

Sokszor kell például szakadékok felett ugrálnunk, a kulcsok pedig gyakran félreeső elágazásokban bújnak meg. Ennek következtében már csak az első szint felderítése is minimum 2 órát vesz igénybe, ahol ráadásul mindjárt hat kulcsot kell begyűjtenünk. Mindezzel együtt a pályák maximális átgondoltsággal vannak megszerkesztve. A lényegesebb helyeken ellenőrzési pontokat helyeztek el, ha pedig van már memóriakártyánk, néhol állást is menthetünk.

A pályákról természetesen a főellenségek sem hiányoznak, amelyek változatosságára jellemző, hogy egy helyen dzsipekkel támadnak ránk, egy másik pályán meg egy óriási pókot kell legyőznünk. A 14 fajta fegyver között – a tőrtől a fagyasztó sugáron keresztül a fúziós ágyúig – szinte minden megtalálható, amit csak el tudunk képzelni. A célzás az analóg joy miatt tökéletes, a falakba csapódó lövedékek látványának köszönhetően még célkeresztre sincs szükség.

A Turok garantálom, hogy a legkönnyebben irányítható Doom-stílusú anyag, a N64 irányítóját mintha az ilyen játékokhoz találták volna ki. Az analóg joy-jal célozhatunk, a camera gombokkal mászkálhatunk, a D-Paddel választhatunk a futás és gyaloglás között. Az R-rel ugorhatunk, az A/B-vel választhatunk fegyvert, és végül a Z-vel tüzelhetünk. Természetesen van automata térkép is, ezt az L-lel hívhatjuk le. A legfantasztikusabb azonban, hogy a balkezesek – az Options menüben átállítva – megcserélhetik a gombokat, és így a D-paddal mozoghatnak. Végül egy fontos tipp az elinduláshoz: a létrákon, és a mohával benőtt sziklafalakon hősünk fel tud kapaszkodni!

A fentieket alapul véve gondolom sokan osztják a véleményem, miszerint a Turok az eddigi legszínvonalasabb játék a maga nemében. A program iránti lelkesedésem csupán azért nem volt maximális, mert sajnos csak egy erősen megcenzúrázott német verziót volt alkalmam tesztelni, ahol az eredeti – találat esetén sugárban vérző – rosszarcú harcosokat cyborgokra cserélték le... Jó hír viszont, hogy már készül a folytatás, ami az év végére várható!

V.Z.


A katakombákban alattomos kreatúrák ugranak ránk

turok dinosaur hunter — Kiadja: Acclaim

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

NINTENDO 64

✓ Nagyban kihasználja az új hardver lehetőségeket
✗ Miért csak kártyás mentés van? Miért nincsenek pályakódok?

95%

CINKELT LAPOK

BLACK DAWN (PLAYSTATION)

Az utóbbi idők legszebb helikopter-szimulációjával talán nem mindenki boldogul könnyedén, íme hát a küldetések kódjai:

Black Out	- 1018
Ice Storm	- 1006
Desert Fury	- 1213
Tiger Trap	- 0203
Crack Down	- 0917
Hurricane	- 0354

A játékban van egy rejtett két játékos üzemmód is. Az előhívásához először is a címképernyőnél mindkét irányítón egyszerre nyomjunk egy SELECT+R2-t. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. Ezután menjünk az Options képernyőre, majd lépjünk vissza a címképernyőre, és máris láthatjuk a TWO PLAYER VS opciót, amivel deathmatcheket játszhatunk egymás ellen.

A játék közben is bevihetünk cheateket, ehhez pauzáljunk, majd a SELECT, L2, SELECT, R2 beütése után írjuk be valamelyiket ezek közül:

3xHÁROMSZÖG, KÖR - maximum üzemanyag és lőszer

L1, L2, R1, R2 - maximum fegyverzet

3xNÉGYZET, KÖR - segítő partner hívása

3xHÁROMSZÖG, 3xLE - küldetés teljesítése

L1, L1, R1, R1 - feljavítani az aktuális fegyvert

LE, R1, R2 - képernyő rögzítése

VIRTUA COP 2 (SATURN)

Bár a pályaválasztásnál látszólag csupán három küldetést lehet választani, valójában meg lehet nyitni a negyedik aktát is, amivel a legutolsó szintre, a bomba hatástalanításához jutunk. A művelethez tehát a pályaválasztás képernyőjére kell mennünk, ott viszont ahelyett, hogy a három úgy egyikére tüzelnénk, lőjünk arra a nyílra, ami az első küldetés ikonja alján látható. Lövöldözzünk erre a célpontra mindaddig, amíg el nem fogy az idő, és máris a legvégén kezdjük a játékot.

Ha untat minket, hogy állandóan Rage szerepében játszunk, íme egy cheat a karakterválasztáshoz. Amikor a pályaválasztás képernyőjén vagyunk, a kívánt szint kiválasztásakor tartsuk lenyomva az X, Y, Z közül valamelyiket, attól függően, kivel akarunk lenni. Az X-szel Michael "Rage" Hardyval, az Y-nal James "Smarty" Coolsszal, a Z-vel pedig Janet "Hubcaps" Marshallal lehetnünk.

A játék végigvitele után az előzőhöz hasonlóan egy extra opciós képernyőt kapunk, amelyen néhány pontnál kérdőjeleket láthatunk. Közülük a legérdekesebb a Big Head mód, aminek az aktivizálása meglehetősen egyszerű: legalább 58 menetet kell nyomatnunk. A leggyorsabban ezt úgy tehetjük meg, ha az életeink és a continuek számát minimálisra zsugorítjuk, a nehézséget pedig maximálisra tesszük, és így hagyjuk, hogy már az első ellenfél agyonlőjön minket...

TOMB RAIDER (SATURN)

Bárhol a játékban a Startot lenyomva pauzáljunk, és lapozzunk az útlevelünk utolsó oldalára, az "Exit to Title"-hoz. Ezután adjuk be: Z, Y, Z, Y, X, X, X, és Start. Ha jól csináltuk, Lara nyögni fog egyet. Most nyomjunk egy A-t, mire a statisztikákhoz kerülünk, s rögtön ezután már töltődik is a következő pálya!

STREET RACER (GAMEBOY)

Íme néhány kód ehhez a kitűnő autóversenyhez, melyekkel magasabb versenyosztályba kerülhetünk.

Silver Cup: JXPSVW
Gold Cup: BEFQMR

DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)

Egy remek platform játékhoz remek cheatek dukálnak, lássuk hát DKC3 kódjait. A bevitelükhöz válasszunk ki egy üres játékállást, de ne indítsuk el, hanem a következő kombinációt vigyük be: L, L, R, L, L, R, L, R, L, R.

Az alábbi szuper kódokat ezután írhatjuk be:

HARDR - Ezzel eltávolítjuk az összes DK hordót, magyarul nehezebb lesz a játék.

ERASE - Ezzel törölhetjük az egész high score listát.

TUFST - A DK hordók eltüntetése mellett ezzel a kóddal a folytatási lehetőségeket jelentő csillagos hordók is eltűnnek. Ha így sikerül teljesítenünk a játékot, akkor érhetjük el a hőn áhított 105%-ot.

ASAVE - Ez egy igen hasznos kód: segítségével minden egyes pálya teljesítése után a gép automatikusan állást ment.

WATER - Egy újabb hasznos csalás, amivel 85 bonusérmét mondhatunk majd magunkénak. A kód bevitele után indítsuk a játékot, nyomban ugorjunk a vízbe, és ússzunk be a vízesés alá. Ezután egy "Simon" játékot játszhatunk, ahol egy speciális érmét nyerhetünk, amivel 85 bonus érméhez fogunk jutni.

ULTIMATE MK3 (SNES)

A titkos menüket - szokás szerint - a Start/Options képernyőnél hívhatjuk elő.

Kool Stuff: JOBB, FEL, B, B, A, LE, FEL, B, LE, FEL, B

Kooler Stuff: FEL, B, A, BAL, LE, Y

Scott's Stuff: B, A, LE, LE, BAL, A, X, B, A, B, Y

Sound Test: BAL, LE, Y, Y

TUROK: DINOSAUR HUNTER (NINTENDO 64)

Az Iguana nem csinált titkot abból, hogy a játékával lehet csalni, rögtön a főmenüben megtalálhatjuk a cheatek beírásának az opcióját. Ha már bevittünk valamit, azt egy újabb menüben kapcsolhatjuk majd be/ki, tehát miután tehát bevittük a kódokat, ne felejtsük el bekapcsolni is őket, különben nem lesz semmilyen hatásuk!

CMGTSMMGGTS - Az összes fegyver választható

BLLTSRRFRND - Örök muníció az összes fegyverhez

FRTHSTHTTRLSCK - Örök élet (De nem örök energia!)

THSSLKSCL - Szellem mód (Lelassul a környezet, és sérthetetlenek vagyunk.)

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

A korábban közölt cheatekhez hasonlóan az alábbi csalásokat is pauzálás után, az R2 folyamatos nyomva tartása mellett kell bevinni!

Die Hard:

JOBB, NÉGYZET, LE, KÖR - 50 gránát és 5 golyó

JOBB, NÉGYZET, NÉGYZET, LE - "dagadt" üzemmód

LE, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, LE - a lelőtt ellenfelek felszállnak a mennybe

JOBB, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, JOBB - minden gomb meg lesz fordítva

LE, KÖR, KÖR, LE, HÁROMSZÖG, LE - idióta üzemmód

JOBB, FEL, LE, LE, NÉGYZET, JOBB - örök shotgun lőszer

LE, NÉGYZET, NÉGYZET, JOBB - 15 golyó

BAL, KÖR, LE, NÉGYZET - koordináták

Die Harder:

LE, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, LE - csontváz üzemmód

JOBB, NÉGYZET, BAL, KÖR, HÁROMSZÖG, LE - 99 rakéta, és 99 gránát

LE, HÁROMSZÖG, JOBB, NÉGYZET - sérthetetlenség



KÖR, LE, LE, NÉGYZET, X, NÉGYZET - Fergus mód
Die Hard with a Vengeance:
BAL, KÖR, FEL, LE, NÉGYZET, JOBB - örök élet
KÖR, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, LE, LE, X, X - 999 turbó
BAL, HÁROMSZÖG, JOBB, LE - óriás kocsi üzemmód
KÖR, LE, LE, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET - lebegő fejek
LE, KÖR, LE, KÖR - extra nézet
BAL, FEL, BAL, BAL, NÉGYZET, LE - lassított üzemmód
KÖR, LE, LE, NÉGYZET, JOBB - még lassab üzemmód.
KÖR, JOBB, LE, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, BAL - napalm mód
LE, FEL, BAL, BAL, LE, FEL, BAL, BAL, LE, FEL, BAL, BAL - Vic 20 üzemmód

DESTRUCTION DERBY 2 (PLAYSTATION)

Bajnokságnál a nevünknek a következőket adjuk meg:
MACSrPOO - Az összes pálya választható
ToNyPaRk - video demo
CREDITZ! - animált demo

PANDEMONIUM (PLAYSTATION)

Az alábbi cheateket pályakódként vigyük be:
BORNFREE - szint választás
HARDBODY - sérthetetlenség
VITAMINS - 31 élet
CORONARY - egy csomó szív
EVILDEAD - halhatatlan ellenfelek
TWISTEYE - Az L1+L2 nyomvatartása mellett a D-paddel tetszőleges irányba forgathatjuk a képernyőt.
INANDOUT - kilépve visszakerülünk a térképhez
THETHING - Tartsul lenyomva az L2-t, és hősünk átváltozik. Hogy visszaváltozzon, L2+X-et kell nyomnunk.
BODYSWAP - A játék közben a háromszöggel karaktert cserélhetünk.
OTTOFIRE - örök speciális fegyver
TOMMYBOY - Amint egy szinttel végzünk, egy flipper képernyőre kerülünk
CASHDASH - A szint teljesítése után egy "versenyzős" képernyőre kerülünk

RE-LOADED (PLAYSTATION)

A Reloadedben választható még egy rejtett szereplő a régi gárdából, méghozzá Fwank, a pszichopata bohóc. Menjünk a játékos választáshoz, és üssük be: L1, KÖR, R1, LE, LE, R1, KÖR, L1, L1. Ha jól csináltuk, Sister Magpie helyén egy léghallon fog megjelenni, ezzel válik máris választhatóvá Fwank.

DISRUPTOR (PLAYSTATION)

A játék közben hívjuk elő a térképet (Select), s nyomjunk egy L1-et. (Ezzel kikapcsoljuk a "valós időt".) Ezután adjuk be a következő kódokat:
HÁROMSZÖG, X, X, KÖR, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, NÉGYZET - teljes energia
X, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X KÖR, HÁROMSZÖG, X - maximum muníció

KRUSH, KILLED 'N' DESTROY (PC)

Akárcsak a való életben, ezekben a stratégiai bigyókban is egy rakás problémát jelent a pénz. Ha viszont akad egy játékállásunk, akkor gyorsan orvosolhatjuk ezt a problémát. Egy hexaeditorból (például Norton Parancsnok is megfelel erre a célra) nyissuk meg a játékállást, aminek az első sorában ezt látjuk:
00000000 01000000 00000000 00000000 00000000
A teendő abban áll, hogy ezt most szépen kicseréljük az alábbiakra:
00000000 01000000 00000000 F301F301 F3010000
és a monitor képernyőjén máris egy dúsgazdag hadvezér arcát láthatod tükröződni.

FIFA 97 (PC)

Roppant mókás történések tanúi leszünk, ha a játék indítása előtt a rendszeridőt 1997 február 29-re állítjuk, majd a betöltés után Szingapúr csapatát választjuk ki.
CANTONA – a játékosunkkal fejbe lehet rugdalni a jónépet
LTH – az ellenfél öngólok rugdalására szakosodik
KAYU – a bíró alsógatyában vezeti a meccset
KELONG – Abbas Saad és Michael Vana nevű játékosok
LAOCHIAO – Quah Kim Song és Dollah Kasim nevű játékosok

SETTLERS 2 (PC)

Egy frankó kis cheat a telepesek második részéhez. THUNDER kód bepötyögése után egyrészt mindenfélét tudunk építgetni, másrészt pedig az Alt 1-6 billentyűkkel állíthatjuk a játék sebességét.

DEATH RALLY (PC)

A számítógép ellen a játék néha kissé idegesítő, tehát nem árt ha megsegítjük magunkat az alábbi kódokkal:

Verseny közben:
DRUB – nincs többet rongálódás
DREAD – végtelen töltény
DRAG – végtelen turbo
DRINK – rakétahajtómű

A menüben:
DROOL – 500.000 dollár
DRAW – 1.000 dollár
DROP – -10 pont
DRIVE – +10 pont

TIME COMMANDO (PC)

Egy rakás kód a pályák mihamarább történő befejezéséhez:

Easy:
Roman – YPTERFGZ
Japanese – NKTOLVIF
Middle Ages – VMXYICCB
Conquistador – FDQLUGGCC
Wild West – ZREHQFIR
Modernwars – FBTAWPFC

Normal:
Roman – QJSLVABL
Japanese – KAYAGEAF
Middle Ages – MZFSPQDD
Conquistador – AVMJFGGU
Wild West – EVBSVTCV
Modernwars – YLHHGXBO
Future – ALPYPJFO
Beyond Time – YBULVABN

Hard:
Roman – SOIOLGNK
Japanese – TFJSVJMC
Middle Ages – XFYAMXIE
Conquistador – ZOVASAIV
Wild West – BODSGWLW
Modernwars – VEJHMQKO
Future – ZEYPCEHA
Beyond Time – HMFDLGNN

SYNDICATE WARS (PC)

Hát mindenekelőtt a nevünknek adjuk meg:
POOSLICE
A hang jelzi, hogy a cheat-mód aktiválódott, utána egyébként átírhatjuk a nevet, amire jólesik.
Ezután a játékban a kutatási képernyőn az O lenyomásával plusz opciókat is kapunk, az U megnyomására pedig befejez egy napi kutatást.
Játék közben az Alt+C megnyomásával befejezhetjük a szintet; az Alt+T-vel a kurzorpozícióba hozhatjuk az éppen kiválasztott fickónkat; a Shift+Q-ra pedig maximális lesz az egészség és megkapjuk az összes fegyvert.

AMOK (PC)

A játék közben kell megadnunk az alábbi kódokat:

Mission 2/Phase 1 – CBYXYC
Mission 3/Phase 1 – XABXAB
Mission 3/Phase 2 – AZCBXC
Mission 4/Phase 1 – YYBBCY
Mission 4/Phase 2 – BAXCXX

A szintváltásra szolgál a ZZZCYX kód.

BLAM! MACHINEHEAD (PC)

Szintkódok:
1.2 Q58NM LDZCQ 4HWGE
1.3 TDM75 UH80T X06BE
1.4 VO1PP JCP6V H4ULJ
2.1 OF20F OHX8Y OE95W
2.2 42W3T JGK-P 5K5H7
2.3 VR4T2 6EZD5 SHCMM
2.4 1NBCX CXVI6 PA3K1
2.5 ZFOXD Y5KXJ Q2NGZ
3.1 2XVSD AHO3J S2MF-
3.2 WOJ8H 3Y8-D -7FRU
3.3 THYDH OMZDU 3CZFK
3.4 1SOJ3 130BP V2MW8
4.1 YCTS6 PUUKS 28SDI
4.2 Q29LH UDUY4 21FSD
4.3 WS7Y6 HQPIW BOFGK
4.4 2RHK4 RB9RU Z1IT2
END UP405 C42R1 2MP3P

SWIV3D (PC)

A fejlesztők igen szerencsés módon a játékban benne felejtették a teljes debuggoló részt. Bekapcsolásához az új játékos nevének adjuk meg:
SWIV! AndLetDie
Ezután a játékban a billentyűzetről egy rakás cheat opciót érhetünk el, az F11 után például a fegyvermenüben variálhatunk, az F12-vel képet lophatunk a játékból – a többit meg tessék szépen végignyomkodni!

DESTRUCTION DERBY 2 (PC)

A roncsderbik királyában a MACSrPRO begépelésével az összes pálya hozzáférhetővé válik.

Csevegő

A tavasz a nagytakarítás ideje. Csiviteinek a madarak, rügyeznek a fák, bimbóznak azok, amiknek az a dolguk – az ember pedig igyekszik rendbe szedni a környezetét: mos, főz, takarít. Én ilyenekre nem vagyok képes, de azért elhatároztam, hogy én is rendbeszedem kissé felgyülemlett levelezésemet, amelyet eleinte egy dobozban, később egy szekrényben, jelenleg pedig egy vagonban szoktam volt tárolni. (Találtam például olyan levelet, amely így kezdődött:"Kedves Zolee! Örömmel olvastuk legutóbbi számotokban, hogy nemsokára megjelenik a Lion King..." Az értékes darab kiemelt helyet fog elfoglalni a nemsokára megnyíló 576-múzeumban, közvetlenül a billentyűzetem és a monitorom mellett.) A rendezés eredményéről kivételesen nem ömlesztve, hanem címszavakban tájékoztatlak benneteket. Utána szaladok, mert hihetetlen szerencse ért: épp most olvastam egy kiváló-nagybecsű-szépséges-stb. újság bevezetőjében, hogy kéthetes floridai vakációt nyertem. Élményeimről egy interaktív video CD-sorozaton foglak tájékoztatni benneteket keddenként, melynek munkacíme jelenleg 'Miért éppen Florida?'

CÉGTÁBLA A KAPU ALATT

Ha már szeretnétek oldalszámot növelni, akkor ehhez lenne nekem is egy-két hozzáfűzésem. Az első egy olyan ötlet lenne, ami kb. két oldalt venne igénybe, és ide egy "Cégtábla" című cikk jöhetne. Itt bemutatnátok egy bizonyos kiadót, például Interplay vagy LucasArts, és leírnátok milyen játékokat adtak ki a múltban, mivel kezdtek, majd lehetne foglalkozni a közelmúlttal és a jövővel, vagyis hogy mit készülnek kiadni. A másik ötlet egy mondjuk minden harmadik számban megjelenő cikk, ami tartalmazza az összes valamire való kiadó játékait a jövőre vonatkozólag. Ezenkívül közölhetnetek top-listákat is, többfajtát, pl.: eladási listák, mely játékok érték el az újság legnagyobb tetszési indexét.
SIMON GERGELY, Komárom, Szlovákia

Hm. Az ötletek nem rosszak. Bár van némi hátulütőjük: az, hogy rémeseket ütnek hátul (Asterix-duma). Esetleg el lehet gondolkozni a 'Cégtábla'-dolgon, bár ha már ilyet írnánk, akkor semmi esetre sem a kiadókat, sokkal inkább a fejlesztőket kellene bemutatni benne, hiszen nem a Meinl a nagy durranás, aki eladja a kenyerét, hanem a pék, aki megsüti. Velük meg az a gond, hogy annyi érdekes brigád van köztük, hogy el nem tudnám képzelni, melyiknél kezdjük. Ehhez azért aztán már tényleg végesek a kereteink. Hopp! – viszont jó ötlet egy majdani CD egyik fejezetének, ott van rá elég hely. (Nekem egyébként úgy rémlik, hogy a 'mit készülnek kiadni a cégek'-kategóriájú dolgokkal azért alkalmasint szoktunk foglalkozni az 576 első fertályában – ha nem is 'Cégtábla' címen.)

A másik ötlet már cinkesebb egy kicsit. Úgy a fejlesztők, mint a kiadók, meglehetősen ingoványos talajra merészkednek, amikor különböző műveiknek megjelenési dátumokat adnak meg. Ezt százezer dolog is befolyásolhatja (első részről a bugok, az új technológiák, új piaci trendek megjelenése, a másikról pedig természetesen az üzleti szempontok – hogy csak a legjellegzetesebbeket említsem), és csak a legritkább esetben sikerül tartaniuk magukat az először megadott időponthoz. (Kivéve a Dungeon Keepert és az Urban Decayt – azok halál pontosak!) Mondok egy példát: a múltkoriban üres perceimben lapozgatom itt az Eidos ez évi megjelenéseit, és feltűnik egy név januári megjelenéssel. Nocsak. Hiszen erről nem karcoltunk még semmit! Átbaktatok az 576 Shopba és megszólításommal tüntetem ki a helyi félistent:*'Te Sanya! Kéne nékem Eradicator, mert nélküle nem teljes életem!'* Rendes gyerek, már hozza is. Szép, fehérre zománcozott darab. Kísérőszöveg:*'Ne'! Légyen tiéd e radiátor, mert az Eidosénak még se híre, se hamva.'* Ennyit a tervezett megjelenésekről.

LESZÁZALÉKOLVA

Martin írta nemrégiben egy cikkében, hogy az 576 a játékvásárlást kívánja elősegíteni. Jó lenne, ha az egyik számban elmagyaráznátok, mit jelentenek nektek a százalékok, amiket kiosztotok. Mire gondolok? Pl. a KKND-t nagyon megdicséri a cikkíró, aztán ad rá 80%-ot. Most akkor mi van? Kellene egy felsorolás, hogy mely %-ok között "kell" ("must buy"), érdemes, illetve csak fanatikusoknak ajánlott egy játékot megvenni. WEISZ ROLAND, Herend

Az 576 Shop tényleg a játékvásárlást kívánja elősegíteni, mert abból él. Végső soron az újságnak se árt, ha van ilyen szerepe, mert ha mondjuk neki köszönhetően a tízszeresére javulnak a Shopok eladási statisztikái, mehetek kalapozni a Zsolthoz, hogy kétszer ekkora újságot akarok csinálni, CD-melléklettel – féláron. De az újságnál azért vannak egyéb szempontok, amit nevezhetünk akár "független tájékoztatásnak" is, hiszen valahol felelősek vagyunk az olvasóinknak azért, ami itt megjelenik. A szerzőinkkel elég nyomatékosan közöltem január elején, hogy NEM reklámot írnak a játékról, hanem KRITIKÁT. Még a legkiválóbb játéknak is megvannak az árnyoldalai, amit nem szégyen feltárni, hiszen tökéletes játék nincs, vagy legalábbis én még nem találkoztam olyannal, pedig már volt szerencsém egy-kettőhöz. Arra, hogy a kritika korrekt lesz, garancia a szerző személye, mert nyilván a szerzőnek olyan kategóriájú játékot adok oda tesztelésre, amilyet szeret, van összehasonlítási alapja – vagy ha külön kéri, hogy ő írhasson róla. (Ha több jelentkező is akad ugyanarra a darabra, akkor a környék nagy örömére többfordulós futóversenyt szoktam rendezni a háztömb körül, a szünetekben frissítővel.) Ő ugyebár értékeli a játékot látvány/játszhatóság/stb. szempontok alapján, és kioszt neki egy százalékot. Ez ugyan a fenti szempontokon alapul, de NEM az azokból következő átlag. A százalék ugyanis figyelembe veszi azt is, hogy hogyan valósították meg az ötletet, amit lekoppintottak (már rég nincs új a nap alatt); mit tettek hozzá; egyáltalán hogyan vitelezték ki az egészet. Miért kapott 80%-ot a KKND? Hát azért, mert ugyan szép, jó, kellemesen játszható – de nem jobb, mint a Red Alert! Ez az eredmény tehát azt jelenti, hogy aki szereti ezt a stílust, annak biztosan tetszeni fog, de ha még egy ilyen játékot lát, akkor nem azt fogja, mondani, hogy "olyan, mint a KKND" – marad az alapul szolgáló réginél. Mellesleg megjegyezném, hogy a 80% bármelyik angol vagy amerikai újságban már nagyon jó eredménynek számít, és a kiadók tapsikolnak az örömükben, hogy milyen jó kis fogyás lesz belőle. (Összehasonlításképpen: A Larry 7. – ami azért egy elég szórakoztató darab – kemény 21%-ot kapott a PC Formatban.) A meg kell venni/nem kell venni kérdés eldöntését pedig inkább rábíznánk az olvasó becses személyére, mert valószínűleg mindenki jobban tudja nálunk, hogy mire költse a pénzét. (Aki nem, az mindenképpen jelentkezzen, mert kiváló befektetési tanácsaim vannak raktáron!)

ÚJ DICSŐSÉGÜNK, HOL KÉSEL AZ ÉJI HOMÁLYBAN...

Azért kezdtem el írni ezt a levelet, mert épp nincs jobb dolgom. Tudod CO^2, márciusban sokat jártam a Pólusba és ott mindig megnéztem az 576 Shopot. Az egyik csütörtökön megtudtam, hogy másnap jön a Nintendo64. És tényleg, másnap a középső TV-n már az N64 volt bekötve. Ekkor azt gondoltam, hogy a gép be fog kerülni a márciusi 576-ba és persze a játékok is, ám nagyot csalódtam. Mindeddig azt hittem, hogy ti nagyon hajtotok az újdonságokra, de ezt látván, elgondolkoztam rajta. Miért nem tettétek be legalább az árlistába? A tesztelésre is lett volna idő. (Shadows of the Empire, meg az a másik mittudomén).

(Turok. Illetve nem én turok, hanem ő. Most volt az előbb.) Más. Kíváncsi vagyok, mennyire fog a PSX ára lemenni, és le fog-e egyáltalán? Lesz-e 29.999 Ft, mint ahogy Németországban 299DM?

(Elég jól váltod a márkát. Lenne pár forintom, amit be is cserélnék nálad...)

Hát a márciusi 576-ba objektív akadályok miatt nem került bele a Nintendo64: az európai premierje március elseje volt, és akkor az 576 nagy része már a nyomdában tartózkodott. Az árlistában ettől még szerepelhetett volna – amennyiben a Shopban biztosak lettek volna abban, hogy tényleg meg is jelenik, tudnak is szállítani belőle, és tudták volna, hogy mennyibe fog kerülni. Ezen infok híján, a különböző malőrök elkerülése végett inkább borítékolták a márciusi árlistában való szerepeltetését. Játéktesztre sem lett volna idő, márcsak azért sem, mert az első szállítmány már elővételben elkelt, és gép hiányában kissé körülményes a játékteszt. (Nem mondom, hogy lehetetlen – de körülményes.) A mostani számban szerény személyemnek köszönhető a bemutatkozás hiánya: mivel ebben a hónapban akár 80 oldalra is bőven lett volna fontos anyag, merészeltem azt gondolni, hogy olvasóink közül még nincs olyan sok N64-tulajdonos, hogy a többi cikk rovására vegyek el oldalakat – tehát el(hó)napoltam a dolgot májusra.



Nem kizárt, hogy tovább fog csökkenni a Playstation ára. Amióta nyilvánvalóvá vált, hogy a Saturnnal szemben megnyerte a piaci versenyt, kicsit megrekedt egy szinten, de mihelyt a Nintendo64 megjelent Európában, a Sony azonnal levitte az árát (mint az az 576 Shop áraiból is kiderült). Ha az N64 nagyobb tért nyerne ezen a piacon, logikus, hogy újabb árcsökkentéssel próbálnák védekezni ellene. Vagy egy Playstation64 piacra dobásával. Majd kiderül.

INTERMEZZO

Ez nem levél lesz, csak egy monológ, annak a vidám eseménynek kapcsán, hogy nemcsak a Quake-et és a Red Alertet klónozzák, hanem engem is. Mint ismeretes (vagy ismeretlen, ez most mindegy), a múlt év utolsó hónapjaiban még nem az 576-nál voltam postai rém, hanem egy másik újságnál. Múltkoriban kezembe akadt egy újabb példánya, és meglepve tapasztaltam, hogy én válaszolok az ottani levelezésre. Nahát! Mit nem csinál az ember, míg nem figyel oda! (Pénzt vajon felvettem érte?) Érdeklődve felhívtam a főszerkesztőjét, hogy vajon lát-e ott engem? Nem látott. Ez érdekes, kommentáltam az ügyet, akkor vajon mi a szöszt keres ott az a sok CoVboy felirat. Homdanyiba, vagy mi? Itt hosszas fejtegetés következett arról, hogy az én nevem ahhoz az újsághoz kapcsolódik, blablabla, azért döntöttek úgy, hogy ezen folytatják tovább a dolgaikat. Kicsit földhözragadt személyiség vagyok, tehát megemlítettem, hogy ez azért mégis csak az én nevem. Blablablablabla, de hát ez a név nem is igazán egy személyhez kötődik, blablabla. A beszélgetés záróakkordjaként még érdeklődtem, hogy ha a név nem kötődik egy személyhez, akkor nincs-e kifogása az ellen, hogy az ő nevén elvállaljam a 'Meleg szavak' c. férfiaknak szóló magazin levelezési rovatát, esetleg névvel-címmel-telefonszámmal? Volt. (Nem is értem, miért?) Persze ha ez első lépésnek tekinthető azon az úton, hogy a világ összes újságjának levelezését CoVboy nevű személyek írják, akkor nincs semmi kifogásom a dolog ellen, mert az roppant felhasználóbarát: a levélíróknak nem kell folyton azon gondolkodnia, hogy hogy is hívják azt a pasast. A monológnak ezzel vége, ugorjunk.

VÁLASZOLÓÍV

Helló CoVboy! A nevem ***** **** alias Gjaza the Softwarepiratee, és csak az álnevem publikus, személyiségi jogaim miatt. (**Úgy legyen. Egyébként fantasztikus, hol tart már a tudomány...**) Azért írok, mert már felgyülemlett bennem egy csomó gondolat az újsággal kapcsolatban. Pontokba szedve leírom a dolgokat, csak ahogy eszembe jutnak.

1. Tetszenek a változtatások, mindegyik. (Erről írtam a kérdőíven, nem részletezem.)
2. Nem kellett volna így elhülyülni a kérdőívet, szerintem ez azért kicsit komolyabb dolog. A poénok jók, de ezt azért kicsit komolyabban kellett volna felfogni. Na mindegy. (**A kérdőívek akármilyen komoly dolgok is, rendszerint roppant unalmasak. Próbáltam kis életet lehelni beléjük, mert azt akartam, hogy vissza is küldjétek őket. Aggodalomra semmi ok, mert amit komolyan tudni akartam, az benne volt – amit meg komolytalanul, arra meg úgysem volt muszáj válaszolni.**)
3. Szerintem azért, mert a Zolee elment, nem kellett volna megváltoztatni a Csevegő címét Csevegő ő-re, mert ez teljesen független attól, hogy ki csinálja. (**Nem változtattam meg. Januárban az egyik "siratóasszony" javaslatára tettem ezt a roppant lényegretörő változtatást – teljesen komolytalanul, természetesen. Aztán februárban meg márciusban a Dénessel úgy felejtettük. Ha olyan nagyon meg akartam volna változtatni a címet, akkor valami rendkívül frappáns és eredeti dolgot találtam volna ki. Például:"Az 576 Kbyte című szórakoztató számítástechnikai magazin levelezési rovata". Ezen például majd egy napot gondolkoztam, hogy elég tömör, de mégis kifejező legyen.**)
4. Lehetne megint novella, Hónap dumája&bukása, Comix Corner és a többiek, nem volt az olyan rossz. (**Ja. A kérdőívek (a komolytalanok) tanúsága szerint erősen megoszlanak a vélemények arról, hogy van-e szükség nem kimondottan a játékokhoz kapcsolódó oldalakra. Ezt szerintem majd egy huszárvágással fogom megoldani: ha lesz terjedelembővítés, akkor ott szoríthatunk helyet nekik néha. (Akiket illet: mondom NÉHA!)**)
5. A 15% áremelés ugye minimum 15% oldalszámnövelést jelent, nem azt, hogy 15%-kal több reklám lesz. (**Első kérdésre a válaszom: igen. A második kérdésre: "A reklám a választás lehetősége." (Ezt a bölcsességet most olvastam egy reklámokat reklámozó reklámon.) Bővebben kifejtve: szoktam szabad időmben reklámokat hajkurászni, de ha fogok is egyet, akkor azt lehetőség szerint úgy igyekszem megoldani, hogy felületet ne foglaljon az újságban (mint a mellékelt ábra is mutatja – már amennyiben ki nem pottyant). Az oldalszámnöveléssel az újság tartalmát szándékozom bővíteni, nem a súlyát.**)
6. Az újságnak szerintem kezd visszatérni a színvonala (na nem azért, mert te idekerültél!) (**Miért, mi más lenne az oka, mint szerény zsenialitásom?...**), mert már kicsit el lett személytelenedve a lap, nem volt semmi kiemelkedő dolog, az egész egy összefolyó valami lett. Csak így tovább. (**Úgy legyen. Esetleg nem támadt kedved előfizetni?**)
7. Ha CD-t is szeretnétek csinálni, nagyon jót kell produkálni, mert a konkurencia igen jó. Persze ez nem fenyegetés, semmi komoly, én is szeretném, ha lenne CD-tek. De próbáljatok belevinni valami egyedit. (**Igyekszünk. Fentebb például már volt egy egész jó kis ötlet. Ha valakinek még akadna, szívesen venném, ha alkalmasint közölné.**)
8. Már írtam nektek levelet, de nem kaptam semmi visszajelzést, hogy valaki olvasta volna őket. Legalább egy olyat leírhatnál a Csevegőben, hogy mindenkinek a levelét elolvastad, amelyiket bírtad, vagy valami. Ja, a leveleket még Zolee apónak írtam, ne aggódj. (**Ez úton mindenkit megnyugtatok, hogy ha a levél egyáltalán megérkezik a postafiókunkba, akkor a levelét legalább két ember elolvassa. Egyrészt az, aki kibontja őket, és ráírja, hogy kire tartozik a dolog, másrészt meg az, akinek szól. Az én szépséges monogramommal díszített borítékok halmait minden nap leteszik az asztalkámra, és azok aztán rendkívül vádlón tekintenek rám. Csevegő-gyártás okán végig szoktam olvasni MINDET, ugyanis az itt levő leveleket nem kizárólag az "épp ez akadt a kezembe" nevezetű tudományos módszerrel válogatom össze: van néha olyan is, amikor valaki olyat kérdez, amire mindenképpen célszerű az 576 hasábjain válaszolni.**)
9. Nem kell programozástechnika rovat, arra már ezerféle más újság. Lehet, hogy unod, vagy sok dologgal semmit sem mondtam (vagy semmi újat), de ezt is le kell írni, úgy érzem. (**Ki az ördög hintette el, hogy itt programozástechnikai rovat indul? Hoppá! Pillanat, technikai szünet.**

Na már itt is vagyok. Átkopogtam a szomszédba, megérdeklődtem, hogy még én vagyok-e a főszerkesztő. Asszonták, hogy pillanatnyilag még igen. Akkor viszont nem lesz itt semmiféle programozástechnikai rovat. Bár mondjuk most, hogy mondod... A következő számtól indíthatnánk egy jó kis Turbo Pascalt, úgy 16 oldalon/szám. Vagy FoxBase-t, az még izgalmasabb. Jó lesz, ugye...?!)
10. Miért nem választjátok szét a géptípusokat? Úgy legalább nem olvasnám el véletlenül a konzolos leírásokat, csak a PC-t. (**Olvasd csak el őket, előbb-utóbb úgyis megjelenik PC-re is egyik-másik. (Ugyanez vica versa vonatkozik a konzolosokra is.) Vagy annyi dolgod van a buszon meg a fürdőkádban, hogy egy-két bonuscikk (ami egyébként teljesen ingyenes) már nem fér bele az időbe?**)
11. A cheateket tényleg szét kellene szedni géptípusokra, mert ez így nem jó. (**Vedd úgy, hogy ez egy kalandjáték. Search for Holy Cheat. A hős lovagnak meg kell találnia, hogy melyik cheat melyik géptípusra szól. A küldetésben segít neki szolgája, Zárójel, amiben ez benne is van.**)
12. A Csevegő az egyik kedvenc rovatom (ja, nincs is másik), ne rontsd le a színvonalat. Eddig hülyére röhögtem magam rajta. (**Wow! Pedig ez egy halálosan komoly rovat. Legalább annyira, mint egy kérdőív.**)

EZ VOLT ITT A GJAZA (GYAZA) FÉLE 12 PONTBÓL ÁLLÓ KÖVETELÉS. MINT A MÁRCIUSI IFJAKNÁL (1848, rémlik valami?). (**Már hogyne rémlene! Ez a postafiókom irányítószáma.**)

CoVboy

APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KÍNÁL

Eladó CD32 + 2 joypad + 17 CD + leírások! Érd.: Nógrádi István Tel.: 06-29-419-890 (este 6 után)

Commodore-Amiga Gyorsszerviz és kereskedelem Számítógépek, nyomtatók, monitorok, drive-ok, tápegységek, olcsó, garanciális javítása, értékesítése. Commodore turbókártyák, Amigák memóriabővítése. Tel.: 418-8845

PC KERES

Keresem PC-CD ROM-ra a Lion című játékot. Harcos Gábor Tel.: 06-88-372-359

PC KÍNÁL

Eladó 3 eredeti PC CD-s játékprogram (Megarace II, Quake, Time Commando). Érdeklődni lehet: délután a 06/79/422-889-es telefonszámon Kovác Krisztiánnál.

Eladóak: CD ROM: Myst, Ecstatica, Sim City, Wrath of the Gods 2.500 Ft/db. Loom, Nomad, Dream Web, Cruise for a Corpse, D/Generation, Harpoon 1.000 Ft/db. Érd.: (20) 447-889

EGYÉB KERES

SEGA MD2-re keresek: Dune 2-t. Telefon: 06-36-361-133. Kisvarga Zsolt 3332 Sirok, Borics Pál út 49.

Keresem CD32-re a Zool 2-t. GameBoy-ra a Nemesis 1-et. Pörnye Krisztián Tel.: 290-31-60

EGYÉB KÍNÁL

Eladó Sony PSX + pad + demo CD 43.000 Ft-ért + Destruction D.2. - 10.000 Ft-ért, MK Trilogy 10.000 Ft-ért, Fade to Black 8500 Ft-ért, Command & Conquer 10.000 Ft-ért és Jumping Flash2 - 9500 Ft-ért. Valamint SNES kazettákat vennék. Zsámba Tibor 06-46-312-002

Eladó SNES + 1 joy + 1 Aqua joy + Killer I. + S.M. World + S.M. All Stars + D.K. Country2. + S. Street Fighter 2. Irányár: 45.000 Ft. Tel.: 96/451-506 (16-19 h-ig). Cím: Gergely Krisztián 9073 Bőnyrétalap, Ady E. út 15/a.

Eladó SNES-re Toy Story 8000 Ft, Earth Worm Jim2 - 7000 Ft, Killer Instinct 6000 Ft, Jungle Strike 4000 Ft. Érdeklődni: Tel.: 33/441-385

Eladó SMD2 + 2 joypad + 7 játék. Érd.: Tel.: 06-54-420-080

Olcsón eladó használt Sony PSX 5 db játékkal: DD2, Pandemonium, Mortal Trilogy, Tomb Raider, FIFA '97. Érd.: este 18 után Tel.: 284-82-66

Eladó SNES + 2 pad + 2 játék. Érd.: Szabó Gábor 1094 Bp., Bokréta u. 28. Tel.: 218-04-25

Eladó SEGA 32X + MKII., Doom, Star Wars, S. Assault, VR Racing. Ár: 39.000 Ft. Cím: Keresztesi Ferenc 2800 Tatabánya, Vértes u. 78. Minden levélre válaszolok.

Eladó SMDII + 2 joy - 16.000 Ft. + 5 játék (MKIII, Aladdin, NBA Jam, Sonic2, Brundig Force. A játékok meg-egyezés szerinti árakon eladók. PSX csere is érdekel. Érd.: Tel.: 06-33-331-536

Eladó SNES + 2 joy, DK 2,3, MK 3, Zelda stb. kedvező áron! Tel.:06-48-472-308 (17-18-ig)

Eladó egy SNES + Aqua pad + tartozékok + Donkey Kong Country2. Irányár: 20.000 Ft. Érd.: Magasvári Tamás 06-47-321-086 (15-18 h-ig)

Eladó 1 db SEGA MD2 + 2 joy + 6 játék (Aladdin, Chuck Rock2, Wonder Boy, World of Illusion, Mickey Mouse and Donald Duck, Toe Jam and Earl, Sonic). Ir.ár: 35.000 Ft. Bogovics Norbert 2095 Pilisszántó, Kossuth L. út 155. Tel.: (06-26) 349-351 (18 h után)

Eladó 6 db PSX játék új és régi (pl: Derby2, Loaded, stb.). Esetleg csere is érdekel. Tel.: 256-68-02 vagy 06-20-470-833 egész nap

Eladó egy SNES 2 joy-jal, 4 játékkal Donkey K2, Doom, S.Mario W., Star Fox (USA kazetta), USA konverter Scart RCA kábel. Ár: 31.000 Ft. Tel.: 213-91-54

Sony Playstation (4 hónapos) + 1 pad + demó CD + Fade to Black 43.000 Ft-ért, Command and Conquer 10.000 Ft-ért, Tobal No.1 - 9.000Ft-ért, Memória kártya 4.000 Ft-ért sürgősen eladó. Érdeklődni: 06-46-312-002

Eladó SEGA MD + 2 joy (egy 6 gombos) fél év garancia. Ár megegyezés szerint. Jánosi Gábor 6341 Homokmégy, Gerle u. 7. Tel.: 06-78-454-01

576 KByte-ban vásárolt, októberig garanciás SNES kitűnő, megkímélt állapotban eladó, 2 joy-jal, "Killer Instinct" és "Return of the Jedi" kazettákkal együtt!!! Ára: 28.000 Ft Tel.: 202-7135

Eladó Super Nintendo + 2 joy + 3 játék (pl. Donkey Kong) + Super Game Boy. Érdeklődni: 06-92-352-594

Eladó: Sony PSX + demo CD + játékok: D.Derby 2. és Resident Evil + joy. Ár: megegyezés szerint. Érd: Tel.: 47/313-870

SNES-re eladó: Killer I. - 5.500 Ft, Killer I. (USA) 2.000 Ft, Mortal Kombat1 - 4.000 Ft. Tel.: (78) 368-626

Manga videókazetták eladók. 10 db, 1800 Ft/db egyben olcsóbb. Ugyanitt amerikai képregények (leginkább Image). Tel.: 3-832-584, 3-229-400 Lovász

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

Plusz sorok

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot....................példányban

Megrendelő neve:..
Címe:..
....
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

- ELFOGYOTT – **90/1** CARRIER COMMAND, IRON LORD, SPACE QUEST II
- **90/2** BUDOKAN, F29 RETALIATOR, FUTURE WARS
- **90/3** CASTLE MASTER, MIDWINTER, VENDETTA
- **90/4** BLOOD MONEY, INDIANA JONES III, TUSKER
- **90/5** LOGO, RINGS OF MEDUSA, UNREAL
- **90/6** FULL METAL PLANET, OPERATION STEALTH, ROCKET RANGER
- **90/7** DAMOCLES, PRINCE OF PERSIA, WINGS
- ELFOGYOTT – **91/1** CADAVER, SHADOW OF BEAST II, SUPREMACY
- **91/2** CODEMAN ICEMAN, DIZZY IV, INDIANAPOLIS 500
- **91/3** ELVIRA, NARCO POLICE, PARADROID 90
- **91/4** BATTLE COMMAND, DRAGONS LAIR II, LEMMINGS
- ELFOGYOTT – **91/5** LAST NINJA III, NIGHT SHIFT, TURRICAN II
- **91/6** CHUCK ROCK, ESCAPE FROM COLDITZ, WIZARDRY
- ELFOGYOTT – **91/7-8** ARMOUR GEDDON, GEM X, RAILROAD TYCOON
- ELFOGYOTT – **91/9** DEATH K. OF KRYN, DEUTEROS, F15 II
- **91/10** ELF, SPEEDBALL 2, THUNDERHAWK
- ELFOGYOTT – **91/11** BATTLE ISLE, ROD LAND, SILENT SERVICE II
- ELFOGYOTT – **91/12** CRUISE FOR CORPSE, HEAD OVER HILLS, UTOPIA
- ELFOGYOTT – **92/1** EXILE, JAMES POND II, MOONFALL
- ELFOGYOTT – **92/2** ANOTHER WORLD, CELTIC LEGENDS, RED BARON
- ELFOGYOTT – **92/3** FORMULA 1GP, LARRY 5, POPULOUS 2
- ELFOGYOTT – **92/4** BIRDS OF PREY, BLACK CRYPT, PINBALL DREAMS
- **92/5** MERCENARY 3, POOLS OF DARKNESS, SPECIAL FORCES
- ELFOGYOTT – **92/6** EPIC, EYE OF BEHOLDER II, SOUL CRYSTAL
- ELFOGYOTT – **92/7-8** CREATURES 2, DUNE, MONKEY ISLAND 2
- **92/9** HOOK, LURE OF TEMPRESS, SPACE QUEST IV
- **92/10** DARKSEED, PREMIERE, SIM EARTH
- **92/11** A TRAIN, SHADOW OF BEAST III, SWORD OF HONOUR
- **92/12** ATAC, PERFECT GENERAL, SILLY PUTTY
- ELFOGYOTT – **93/1** GOBLINS 2, HUMANS, WIZARDRY 7
- ELFOGYOTT – **93/2** COMANCHE, FLASHBACK, STREET FIGHTER 2
- ELFOGYOTT – **93/3** DRAGON'S LAIR III, DUNE 2, SLEEPWALKER
- ELFOGYOTT – **93/4** COBRA MISSION, ECO QUEST, X WING
- ELFOGYOTT – **93/5** CHUCK ROCK II, DESERT STRIKE, SUPERFROG
- ELFOGYOTT – **93/6** JORDAN IN FLIGHT, LEGACY, STRIKE COMMANDER
- ELFOGYOTT – **93/7-8** LOST VIKINGS, SPACEHULK, SYNDICATE
- ELFOGYOTT – **93/9** FIELDS OF GLORY, ISHAR II, LANDS OF LORE
- ELFOGYOTT – **93/10** DARK HALF, ONE STEP BEYOND, WARLORDS II
- ELFOGYOTT – **93/11** COMBAT AIR PATROL, PRIVATEER, SEAL TEAM
- ELFOGYOTT – **93/12** NHL HOCKEY, SHADOW CASTER, SIMON THE SORCERER
- ELFOGYOTT – **94/1** LARRY 6, MORTAL KOMBAT, SETTLERS
- ELFOGYOTT – **94/2** ALONE IN THE DARK 2, DOOM, TFX
- ELFOGYOTT – **94/3** HEIMDALL 2, SIM CITY 2000, SKIDMARKS
- **94/4** ARCHON ULTRA, DRAGONSPHERE, F14 FLEET DEFENDER
- **94/5** BENEATH A STEEL SKY, HORDE, UFO
- **94/6** IMPOSSIBLE MISSION 2025, SABRE TEAM, WRATH OF THE DEMON
- **94/7-8** AL QUADIM, K240, OVERLORD
- ELFOGYOTT – **94/9** OUTPOST, THEME PARK, TIE FIGHTER
- **94/10** COLONIZATION, DELTA V, DOOM
- **94/11** ARMOURED FIST, DREAMWEB, MASTER OF MAGIC
- **94/12** ECSTATICA, INFERNO, NASCAR
- **95/1** LITTLE BIG ADVENTURE, POWER DRIVE, WARCRAFT
- **95/2** DESCENT, MAGIC CARPET, WING COMMANDER 3
- **95/3** ALONE IN THE DARK 3, HOKUM KA 50, NEWCOMER
- **95/4** DARK FORCES, LOST EDEN, US NAVY FIGHTERS
- **95/5** DISCWORLD, SKIDMARKS 2, UFO 2
- **95/6** FULL THROTTLE, MICRO MACHINES 2, RISE OF TRIAD
- **95/7-8** JAGGED ALLIANCE, METAL MARINES, VIRTUAL POOL
- **95/9** DUNGEON MASTER 2, MECHWARRIOR 2, PANZER GENERAL
- **95/10** COMMAND & CONQUER, FADE TO BLACK, NEED FOR SPEED
- **95/11** CEASAR 2, FIFA 96, SCREAMER
- **95/12** MORTAL KOMBAT 3, STONEKEEP, WORMS
- **96/1** INDYCAR 2, REBEL ASSAULT 2, THE DIG
- **96/2** DONKEY KONG COUNTRY 2, EARTHWORM JIM
- **96/3** SEA LEGENDS, TOUCHE, WING COMMANDER 4
- **96/4** BIG RED RACING, DUKE NUKEM 3D, RAYMAN
- **96/5** CYBERIA 2, EF 2000, STORM
- **96/6** BAD MOJO, MEGARACE 2, SETTLERS 2
- **96/7-8** AH64D LONGBOW, ECCO THE DOLPHIN, QUAKE
- **96/9** AFTERLIFE, BERMUDA SYNDROMA, RESIDENT EVIL
- **96/10** BROKEN SWORD, SCREAMER 2, TOMB RAIDER
- **96/11** FIFA 97, HARDLINE, TEKKEN 2
- **96/12** DESTRUCTION DERBY 2, PRIVATEER 2, VIRTUA FIGHTER
- **97/1** DISCWORLD 2, LARRY 7, TOONSTRUCK
- **97/2** FLYING CORPS, DIABLO, PHANTASMAGORIA 2
- **97/3** TOMB RAIDER, M.A.X., ECSTATICA II

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.

Legújabb akciónk:

az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-		
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

576 KByte

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

100 ARCADE ACTION	1999
100 CLASSIC ACTION	1999
100 FIGHTING ACTION	1999
100 RACING ACTION	1999
100 SPORTS ACTION	1999
H/ 11TH HOUR	4999
H/ 1942 PACIFIC	
AIR WAR GOLD	3999
H/ 1944 ACROS THE RHINE	3999
3D ULTRA PINBALL 2	5999
H/ 7TH GUEST	HIVJ
ABSOLUTE PINBALL	9999
ABUSE	9999
ADVANCED CIVILIZATION	4999
ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	2999
AFTERLIFE	4999
AIR WARRIOR 2	11999
H/ AIRBORNE RANGER	1999
AL UNSER JR. ARCADE RACING	2999
ALBION	9999
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999
ALIEN INCIDENT	3999
ALIEN TRILOGY	10999
ARCADE AMERICA	3999
ARCADE EXPLOSION	1999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999
H/ ARCHER MACLEAN POOL	3999
ARCHIBALD	5999
ARCHIMEDIAN DINASTY	11999
ARMORED FIST /CLASSIC	3999
ASSAULT RIGS	4999
BATTLE ARENA TOSHINDEN	9999
BATTLE CRUISER 3000AD	11999
BATTLE SHIPS	5999
BEDLAM	4999
H/ BENEATH A STEEL SKY	3999
BEST 3D GAMES	2999
BEST ARCADE GAMES	2999
BEST BATTLE GAMES	2999
BEST GAMES OF 95	2999
BEST WINDOWS GAMES	2999
H/ BIG RED RACING	3999
H/ BIRDS OF PREY	3999
BLACK KNIGHT	3999
BLOD & MAGIC	10999
BLOODNET	3999
BLOODWING	3999
BUG	9999
BUREAU 13	3999
BUZZ ALDRIN RACE	3999
C&C - WARCRAFT II TOOL	4999
H/ CANNON FODDER 2	3999
CAPTAIN QUASAR	9999
CAR & DRIVER	2999
+CENTRAL INTELIGENCE	3999
CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97	5999
CHAOS CONTROL	3999
CHRONICLES OF THE SWORD	4999
CHRONOMASTER	4999
H/ CIVIL WAR	3999
H/ CIVILIZATION	3999
CIVILIZATION 2	HIVJ
CLANDESTINY	4999
H/ COLONIZATION	3999
COLOSSUS CHESS X	3999
COMANCHE 2.0 /CLASSIC	4999
COMANCHE 3	HIVJ
COMBAT CLASSICS 3	4999
COMMANDER BLOOD	3999
COMPLETTE ONSIDE SOCCER	6999
CONGO	3999
CONQUERROR AD 1086	5999
COUNTER STRIKE RED ALERT DATA	HIVJ
H/ CREATURE SHOCK	3999
CROW	HIVJ
CRUSADER NO REGRET	9999
CRUSADER NO REMORSE / CLASSIC	4999
CYBERIA	4999
D	3999
D1000	3999
H/ DARK FORCES	4999
DARK LIGHT CONFLICT	HIVJ
DARKER	3999
H/ DAWN PATROL	2999
H/ DAY OF TENTACLE	3999
DEADLY GAMES	11999
DEATH RALLY	9999
DESERT & JUNGLE STRIKE	3999
H/ DESTRUCTION DERBY	4999
DESTRUCTION DERBY 2 MAGYAR LEÍRÁSSAL	11999
DIABLO	11999
DID S VIRTUAL WORLDS	4999
DIE HARD TRILOGY	HIVJ
DOWN IN THE DUMPS	4999
DRAGONHEART	10999
DREAMWEB	3999
DUKE NUKEM 3D	9999
DUKE NUKEM 3D ATOMIC EDITION	7999
DUKE NUKEM II	2999
DUNE	2999
DUNGEON MASTER II	3999
DUST	3999
EARTH SIEGE	9999
EARTHWORM JIM+PITTFAL+GAMEPAD	HIVJ
H/ ECSTATICA	4999
EF2000 EVOLUTION MAGYAR LEÍRÁSSAL	11999
EF2000 TACTCOM MAGYAR LEÍRÁSSAL	5999
EIGHT BALL DELUXE	2999
H/ ELF	1999
EMPIRE SOCCER	1999
ERASER TURNABOUT	11999
EURO 96	4999
EVOLUTION - IVILIZATION II DATA	4999
EXTRACTORS	3999
EXTREME CHESS	10999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999
EXTREME VELOCITY COLLECTION	HIVJ
EYE OF BEHOLDER III	2999
F117A	2999
H/ F14 FLEET DEFENDER & SCENARIO	3999
H/F15 STRIKE EAGLE III	3999
FADE TO BLACK	9999
FALLEN HEAVEN	11999
FAST ATTACK	9999
FATAL RACING	5999
H/ FIELDS OF GLORY	3999
FIFA SOCCER /CLASSIC	3999
FIFA SOCCER 96 /CLASSIC	3999
FIFA SOCCER 97	12999
H/ FLASHBACK	3999
H/ FLIGHT UNLIMITED	4999
FLYING CORPS	11999
FOOTBAL MASTERS	7999
H/ FOOTBALL GLORY	2999
H/ FORMULA 1 GP	3999
FORMULA 1 GP 2 MAGYAR LEÍRÁSSAL	9999
FRANKENSTEIN	1999
FREDDY PHARKAS	3999
FRONT LINES	4999
H/ FULL THROTTLE	HIVJ
FUN PACK	2999
FUN PACK 2	2999
FUN PACK 3	2999
G-NOME	11999
GABRIEL KNIGHT II	4999
GENE MACHINE	9999
GENEWARS	4999
H/ GRAND PRIX MANAGER	3999
GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12999
GREMLIN CD3 COMPLATION	2999
GREMLIN CD5 COMPLATION	2999
GUILTY	3999
H/ HAND OF FATE/KYRANDIA 2	4999
HELLFIRE ZONE	3999
HELP COMPILATION	4999
HERETIC SHADOW OF SERPENT RIDERS	4999
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	11999
HEROES OF THE 357TH	2999
HI OCTANE	3999
HIND	9999
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999
INCA	4999
INCA COLLECTION	6999
INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS	2999
INDIANAPOLIS 500	2999
INDYCAR RACING 2	9999
INFERNO	3999
H/ INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
H/ INTERNATIONAL SOCCER	1999
H/ INTERNATIONAL TENNIS	1999
INTERSTATE 76	HIVJ
IRON ASSAULT	3999
ISHAR TRILOGY	2999
JACK THE RIPPER	3999
JET FIGHTER III	9999
H/ JIMMY WHITE SNOOKER	3999
H/ JOHNNY BAZOOKATONE	3999
JUNGLE STRIKE	6999
KICK OFF 97	12999
KID S KIT 4-7	9999
KID S KIT 8-12	9999
KKND	9999
LABYRINTH OF TIME	4999
H/ LANDS OF LORE	HIVJ
LAST DINASTY	3999
LAST RITES	HIVJ
LAURA BOW 2	2999
LEGEND OF KYRANDIA	3999
H/ LEGEND OF KYRANDIA	33999
H/ LEMMINGS 3D	4999
H/ LINKS 386	3999
LITTIL DIVIL	3999
LITTLE BIG ADVENTURE /CLASSIC	3999
LOADSTAR	4999
LODERUNNER	3999
LORDS OF MIDNIGHT	5999
LORDS OF THE REALMS 2	HIVJ
H/ LOST EDEN	3999
H/ LOST FILES OF S.HOLMES	3999
H/ LOTUS 3	1999
MAGIC CARPET	3999
MAGIC CARPET 2	4999
MAGIC CARPET DATA	4999
MAGIC THE GATHERING/ACCLAIM	10999
MAGIC THE GATHERING/ MICROPROSE MAGYAR LEÍRÁSSAL	11999
MANIC KARTS	3999
MASTER OF ORION II	11999
MAX	11999
MAXIMUM ROAD RACE	3999
MDK	11999
MEGA MAN X 3	HIVJ
MICROCOSM	4999
H/ MONKEY ISLAND 1&2	4999
MONOPOLY	5999
MORTAL COIL	3999
MUPPET TREASURE ISLAND	HIVJ
MUPPETS INSIDE	7999
NASCAR 2	10999
NASCAR + TRACK PACK	3999
NASCAR TRACK PACK	4999
NATO FIGHTERS	5999
H/ NAVY STRIKE	4999
NBA LIVE 97	12999
NEED FOR SPEED 2	HIVJ
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	11999
NHL 97 HOCKEY	HIVJ
H/ NIGEL MANSELL WORLD CHAMPION	1999
NINE	11999
NOCTROPOLIS	3999
NOMAD	2999
NORMALITY	4999
OBELIX	HIVJ
OLYMPIC GAMES	3999
OLYMPIC SOCCER 96	3999
H/ OVERLORD	3999
PANDORA DIRECTIVE	11999
PANZER DRAGOON	11999
PATRICIAN	3999
PBA BOWLING	3999
PERFECT GRAND PRIX GP2 ADD ON	3999
PERFECT WEAPON	HIVJ
PHANTASMAGORIA II	11999
H/ PINBALL 2000	2999
PINBALL CONSTRUCTION KIT	10999
H/ PIRATES GOLD	3999
POWER CORRUPPTION & LIES	6999
POWER DRIVE	6999
POWER F1	9999
PRIVATEER 2 DARKENING	12999
PRO PINBALL - THE WEB	7999
PSYCHO PINBALL	3999
H/ PUSH OVER	1999
PYROTECHNICA	3999
QUAKE MISSION PACK 1	HIVJ
QUAKE MISSION PACK 2	HIVJ
H/ RAILROAD TYCOON DELUXE	3999
RALLY BAJNOKS ÁG	7999
RAYMAN	5999
H/ REBEL ASSAULT	HIVJ
REBEL ASSAULT 2	HIVJ
RED ALERT	HIVJ
REPÜLŐ KASTÉLY	7499
RESURRECTION - RISE OF ROBOTS 2	4999
RETRIBUTION	3999
RETURN FIRE	9999
H/ RIDDLE OF MASTER LU	9999
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	5999
RISE OF ROBOTS	7999
H/ RISE OF TRIAD	3999
RISK	5999
ROAD WARRIORS	2999
ROLLING STONES - VODOO LONGUE	3999
H/ SAM & MAX HIT THE ROAD	3999
SCARAB	12999
H/ SCREAMER	3999
SCREAMER 2	9999
SEA LEGENDS	9999
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	11999
SENSIBLE GOLF	3999
SETTLERS 2 + ARCHIMEDIAN DYNASTY	9999
SETTLERS 2 MISSION DISK	4999
SHADOW CASTER	3999
SHANNARA	3999
SHELL SHOCK	4999
SHIVERS	3999
SHOCK WAVE ASSAULT	3999
SILVERLOAD	3999
H/ SIM CITY	HIVJ
SIM COPTER	11999
SIM GOLF	11999
SIM PARK	9999
H/ SLEEPWALKER	1999
SLIPSTREAM 5000	3999
SMURFS	HIVJ
SONICK & KNUCKLES	9999
SPEED HASTE	4999
SPELLCASTING PARTY PAK	3999
STAR BALL	3999
STAR CRUSADER	3999
STAR GENERAL	11999
STARLORD	3999
STEEL PANTHERS II	9999
STONEKEEP	5999
STORM	4999
H/ STREET FIGHTER 2	3999
STRIFE	10999
STRIKE COMMANDER	3999
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999
H/ SUPER CARS INTERNATIONAL	2999
SUPER KARTS	4999
SUPER SKI PRO	6999
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	3999
SYNDICATE WARS	4999
SYSTEM SHOCK	7999
TERMINAL VELOCITY	3999
TERMINATOR SKYNET	7999
TESTDRIVE OFFROAD	HIVJ
H/ TFX	3999
THEME HOSPITAL	12999
THEME PARK	3999
THEXDER	2999
THIS MEANS WAR	3999
H/ THUNDER HAWK 2	3999
THUNDER HAWK 2	7999
H/ TIE FIGHTER COLLECTOR CD	HIVJ
H/ TILT	HIVJ
TIME GATE MAGYAR LEÍRÁSSAL	5999
TOMB RAIDER	9999
H/ TOP GUN	HIVJ
TOTAL DESTRUCTION	3999
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER MAGYAR LEÍRÁSSAL	9999
TRACK ATTACK	3999
H/ TRANSPORT TYCOON	HIVJ
TUNNEL B1 MAGYAR LEÍRÁSSAL	9999
H/ UFO ENEMY UNKNOWN	3999
+ULTIMATE SOCCER ENCYCLOPEDIA	4999
UNIVERSE	4999
US MARINE FIGHTERS	5999
US NAVY FIGHTERS / CLASSIC	4999
VIKING CONQUEST	7999
VIRTUAL KARTS	HIVJ
VOLFIED & PIPE MANIA	1999
WAGES OF WAR	9999
WAR COLLEGE	9999
WAR COMMAND EXPLOSION	1999
WARCRAFT 2 DELUXE	12999
WE ALL NEED EXTRA SPEED	3999
WHERE IS WALLY	3999
H/ WING COMMANDER	2999
WING COMMANDER III	4999
WING COMMANDER IV MAGYAR LEÍRÁSSAL	9999
H/ WIPEOUT	4999
H/ WITCHAVEN	3999
WITCHAWEN II	3999
WIZARDRY GOLD	11999
WIZARDRY NEMESIS	11999
H/ WIZKID	1999
WORLD RALLY FEVER	6999
+WORMS	4999
H/ X COM TERROR FROM DEEP	3999
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999
X MEN CARTOON MAKER	3999
X MILES RALLY CHAMP. ADD ON	4999
H/ X WING COLLECTOR CD	4999
XANTH	3999
ZEPPELIN	3999
ZONE RAIDERS	3999
H/ ZOOL	2999

1+5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999
BLUES BROTHERS	1999
BOMBUZAL	1999
DELUX STRIP POKER	1999
GRAND PRIX CIRCUIT	1999
INT.ATHLETICS	1999
PREDATOR 2	1999

1+50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999
GUNSHIP	3999
KNIGHTS OF SKY	3999
M1 TANK PLATOON	3999
SPECIAL FORCES	3999
SUPER TETRIS	3999

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).

2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.

3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

ALADDIN	4999
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999
BREAKTHRU	3999
COMANCHE	7999
CYBER RACE	3999
DAEMONSGATE	3999
DARKER	6999
DREAMWEB	2999
EL FISH	3999
F14 FLEET DEFENDER SCENARIO	3999
FREE DC	4499
GUILTY	3999
GUNSHIP 2000	4999
HAND OF FATE / KYRANDIA 2	3999
INFERNO	5999
JAGGED ALIANCE	6999
JUNGLE BOOK	4999
LION KING	4999
MIDWINTER II	2499
PEPPER S ADVENTURE	2999
PINBALL DREAMS 2	3999
PIZZA TYCOON	4999
PYROTECHNICA	3499
RETURN OF THE PHANTOM	5999
REX NEBULAR	4999
RINGWORLD	3999
SENSIBLE GOLF	7999
SHADOW LANDS	2999
SPECTRE VR	5999
STAR CONTROLL II	4999
STAR CRUSADER	5999
STARLORD	3999
TIE FIGHTER DEFENDER OF EMPIRE	3999
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR	3999
ULTIMA 7	3999
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	2999
ZEPPELIN	3999

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14. TEL.: 112-6415







Új boltunk nyílt a Pólus Centerben!





AKCIÓS SZELVÉNY

PC CD-ROM akciónk (ld. a túloldalon a pirossal jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatásával érvényes. Vásárláskor hozd magaddal, vagy küldd el megrendelőseddel.

Akciónk '97 május 15-ig érvényes!